



En fullständig beskrivning av Magnamund, känd genom
Ensamma Vargen och **Silverstjärna**

JOE DEVER & GARY CHALK



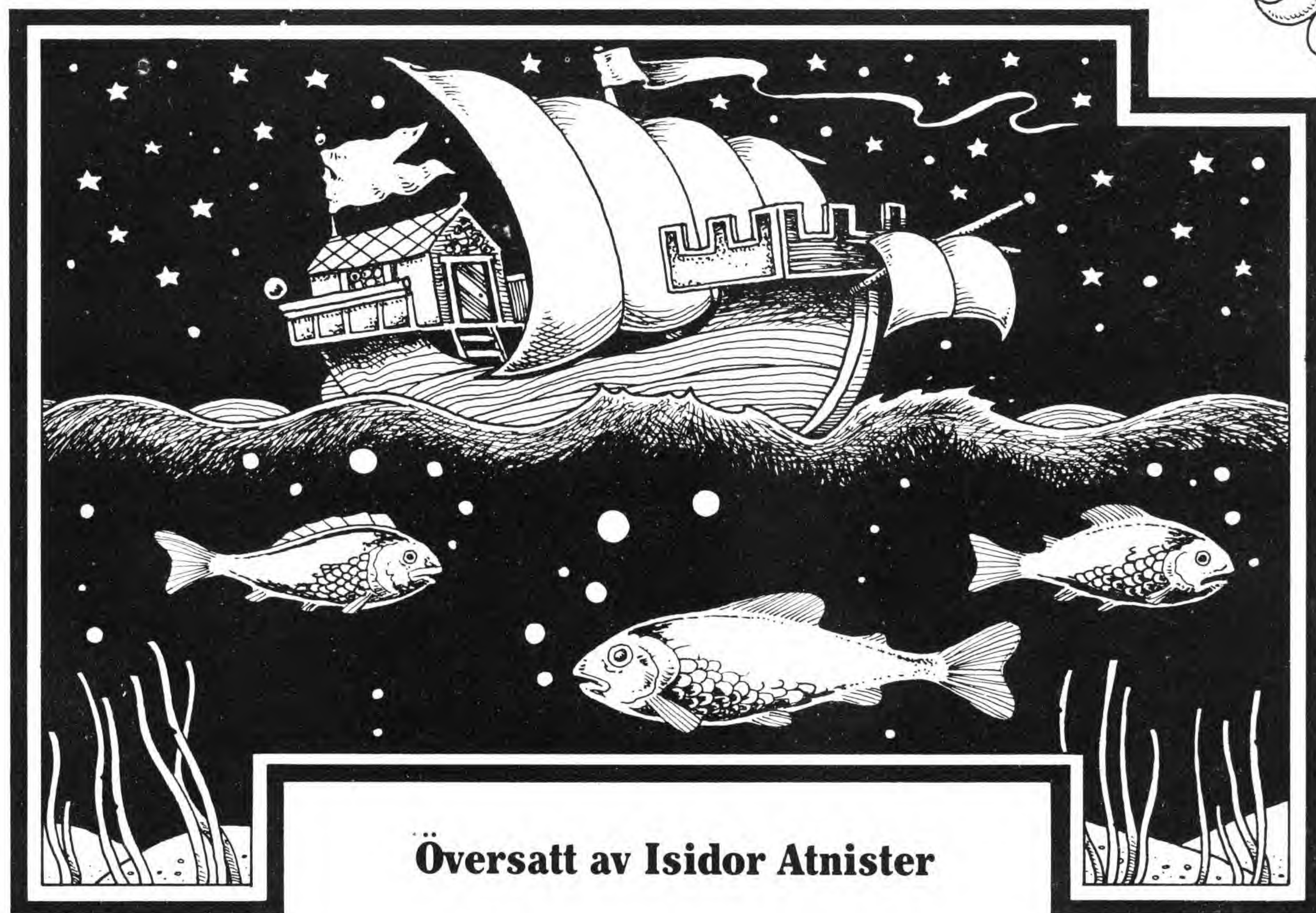
BOKEN OM MAGNAMUND





BOKEN OM MAGNAMUND

Joe Dever och Gary Chalk



Översatt av Isidor Atnister

Publicerad av Äventyrsspel
Frihamnen, 10056 Stockholm

© Joe Dever och Gary Chalk 1986

© Svensk översättning Äventyrsspel 1986

Tryckt i Storbritannien av Scotprint Ltd,
Musselburgh, Skottland 1986

ISBN 91-7898-018-6

Illustrationer

Rob Adams s 6-7, 8-9, 10-11, 12-13, 14-15 (endast
kartan), 42-43, 44-45, 46-47, 48-49, 50-51

Gary Chalk s 2-3, 4-5 (endast småbilder), 14-15
(endast figurer), 16-17, 18-19, 20-21, 22-23, 24-25,
26-27, 28-29, 74-75, 76-77, 78-79, 80-81, 82-83, 84-85,
86-87, 88-89, 90-91, 92-93, 94-95

Richard Hook s 38-39, 40-41, 52-53, 54-55, 56-57,
58-59, 60-61

Pete Lyon s 30-31, 32-33, 34-35, 36-37, 62-63, 64-65,
66-67, 68-69

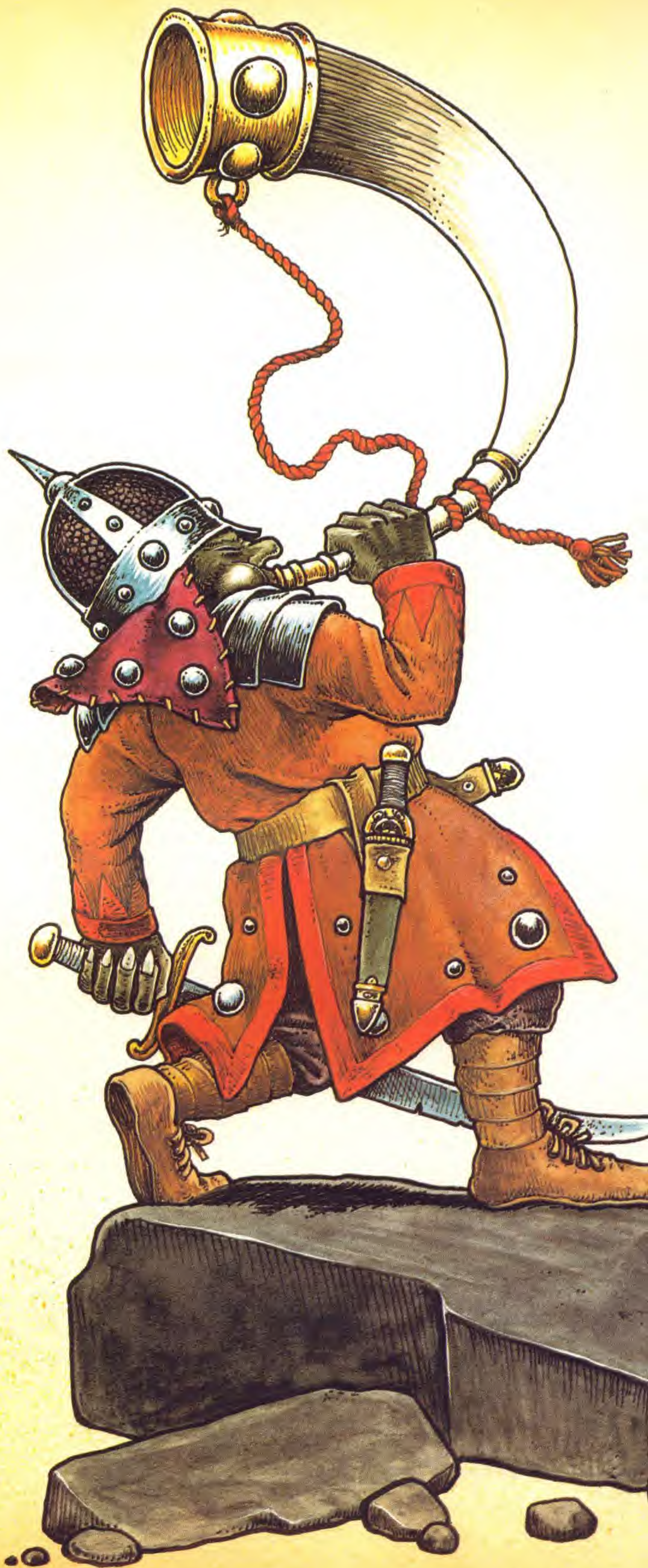
Graham Round s 70-71, 72-73

Omslag: Brian Salmon

Konstruktör: Graham Round

Redaktör för den engelska utgåvan: Alison Berry

Redaktör för den svenska utgåvan: Olle Sahlin



Innehåll

Översättarens förord	3	Mörkerherrarnas rikes uppkomst	34	GIAKER	62
MAGNAMUND NU OCH DÅ	4	Mörkerherrarnas härar	36	Giakarmén	64
Magnamunds tidsåldrar	4	KAIHERRARNA	38	Giakerna inifrån	66
Norra Magnamund	6	Kaiherrarnas uppkomst	40	Giakspråket	68
Rikena i norra Magnamund	8	Kai-klostret	42	En giakordlista	70
Södra Magnamund	10	RAGADORNS VÄRDShUS – ETT SPEL	44	Zegor Jok Dag (Hur giak talas)	72
Rikena i södra Magnamund ...	12	Spelplan till Ragadorns Värdshus	46	MAGNAMUNDMODELLER	74
MAGNAMUNDS FOLKSLAG	14	Ragadorns Värdshus – roll- personer	48	Stormningen av Kai-klostret ...	74
Folkvandringarna	14	SOMMERLUND	50	Hur man bygger Magnamund .	75
De Vaderisk/Aluviska folken ...	16	Den kungliga domänen, Frilunden och baronernas län	50	Banedons luftskepp	78
De Nael/Nael-Aluviska folken ..	18	Sommerlunda Saga	52	Hur man bygger ett luftskepp och en fantasyflotta	80
De Yttersta ländernas/Gamla Kungarikets folk	20	Lorin Faldon – ung bågskytt ...	54	En fantasyflotta	82
De Mytensk/Tianesiska folken .	22	Aran Rolny – ung skrivare	56	MÖRKERHERRARNAS GRYNING	84
Vassafolken	24	Jac Taynor – bondson	58	Spelpjäser i färg för Ragadorns Värdshus	95
Drakkarim/Agarashifolken	26	Sommerlunds krigare	60	Stridstabell	95
De Primitiva/Drodarinska folken	28			Speltabell och slumpstalstabell	96
MÖRKERHERRARNA	30				
Helgedads varelser	32				

Översättarens förord

Den som troget följt Ensamma Vargens och Silverstjärnas äventyr i de böcker som hittills utkommit, kommer kanske att märka att några termer och begrepp har översatts annorlunda i Boken om Magnamund. Anledningen är att Boken om Magnamund ger en överblick över hela den omgivning som böckerna rör sig i, vilket gör en enhetlig översättning över lag möjlig. Exempel på dessa korrigerade översättningar är Cloeasien (engelska: Cloeasia, tidi-

gare översatt Cloeasia;) och Frijarl och Frilund (engelska: Fryearl respektive Fryelund, tidigare översatt Jarl och Jarlalund).

Förhoppningsvis kommer inte dessa och eventuella andra rättelser att ställa till några oöverstigliga problem för Ensamma Vargens och Silverstjärnas vänner.

Stockholm i juni 1986
Isidor Atnister

Kronologisk tabell



kommer upp
ur havet



10869 Cynx
| förstörs



8560 Tentariasgapet
| splittrar
| Magnamund

6700 Agarashi
| den Förbannade
| framträder i Naaros

12209 Nyxator
| skapar Kunskaps-
| stenarna

10148 Nyxator
| förvisas till
| Magnamunds kärna

8011 Vulkanisk
aktivitet
formar större
delen av
norra och södra
Magnamund

6750

11890 Ormkriegen



Drakarnas Tidsalder

Föreläsningens Tidsålder

Kaos Tidsalder

Den Eviga Nattens Tidsålder

3072 Mörkerherrarna
dyker upp i
Magnamund;
giakerna avlas
fram



3400 Domvargar, kraaner
och zlanbestar
avlas i Helgedad



3799 Slaget vid Moyturapasset
- Mörkerherren Vashna
besegras i det
stora slaget vid Maakenklyftan
- Ulnar I stupar

3150 Drakkarimfolken
allierar sig med
mörkerherrarna

3192 Vashinas uppgång



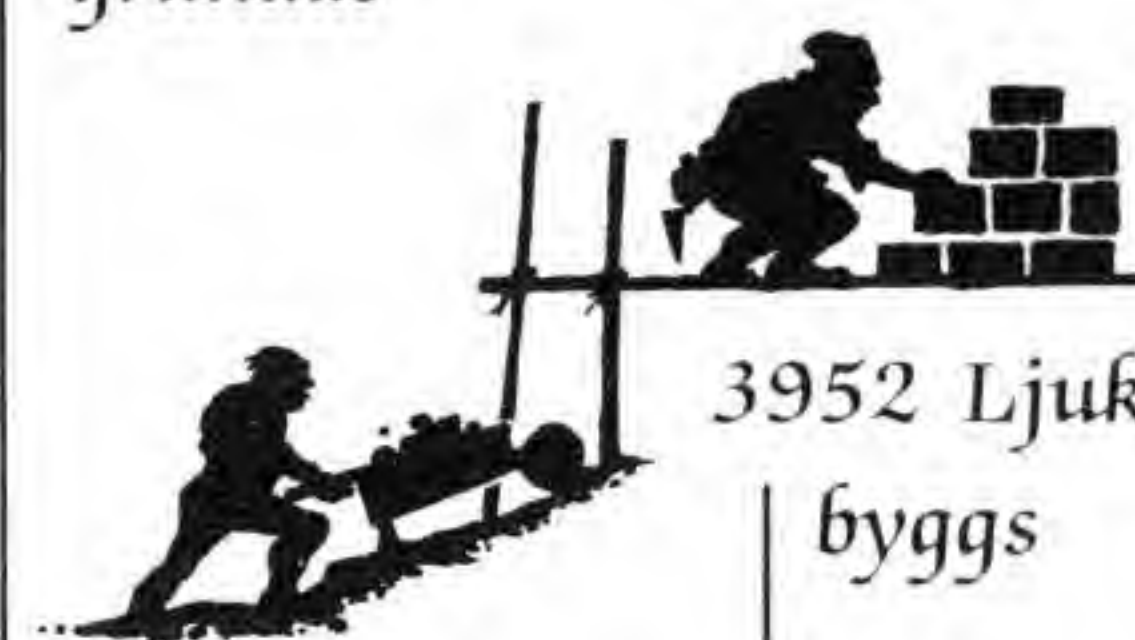
3434 Sommerlänningarna anländer till
norra Magnamund
Mörkerherrarna trängs
tillbaka bakom Vasfina
Durnbergen Svarta M

3450 Holmgård
| byggs

3520–50 Helgastkrigen

3785
Vasfina inleder den
Svarta Mönstringen
som förberedelse
för krig mot
Sommerlund

3810 Kai-klostret
| 'grundas

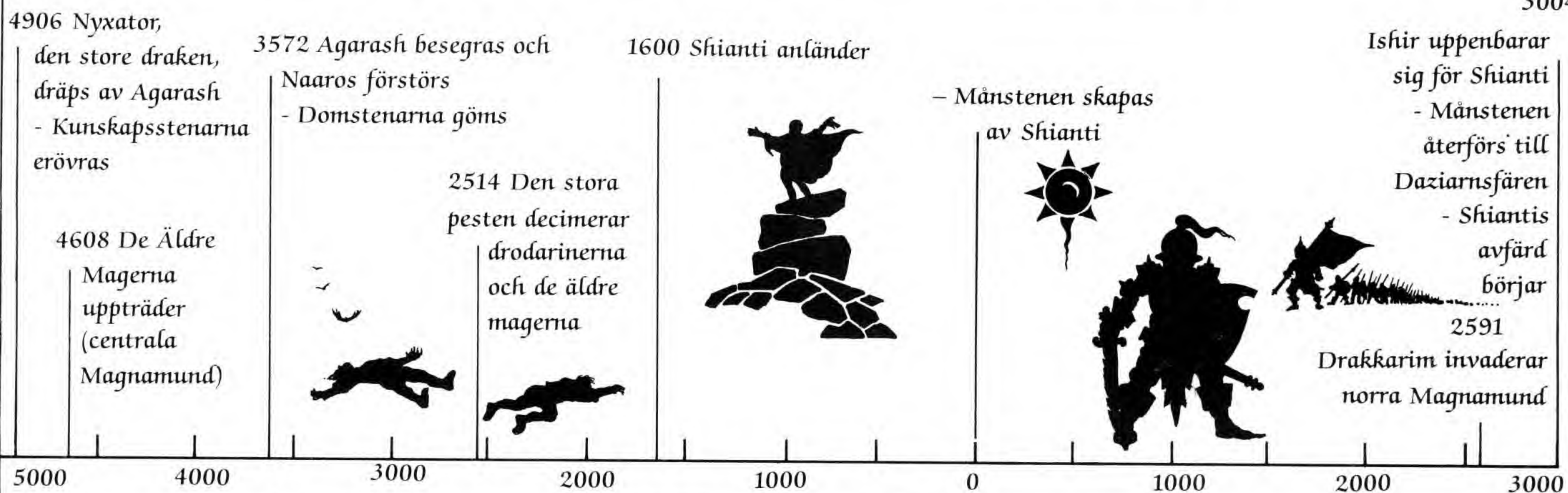
3952 Ljuk
| byqqs

3050	3150	3250	3350	3450	3550	3650	3750	3850	3950	4050
------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

Den Svarta Månens Tidsålder



All tideräkning räknas från Shiantis skapande av Månstenen. Åren före dess skapelse betecknas genom att datum sätts först, tex 4906 MS. Åren efter dess skapelse betecknas genom att datum sätts efter, tex MS 3799. All historisk information avser år MS 5050.



Krigens Tidsålder

De Gamla Kungadömenas Tidsålder

Uppvaknandets Tidsålder

Shiantis Guldålder



4219 Kai-klostret belägras

4401-18 Kunskapsstenens krig (Stornlanden)



4434 Magnakais Bok går förlorad

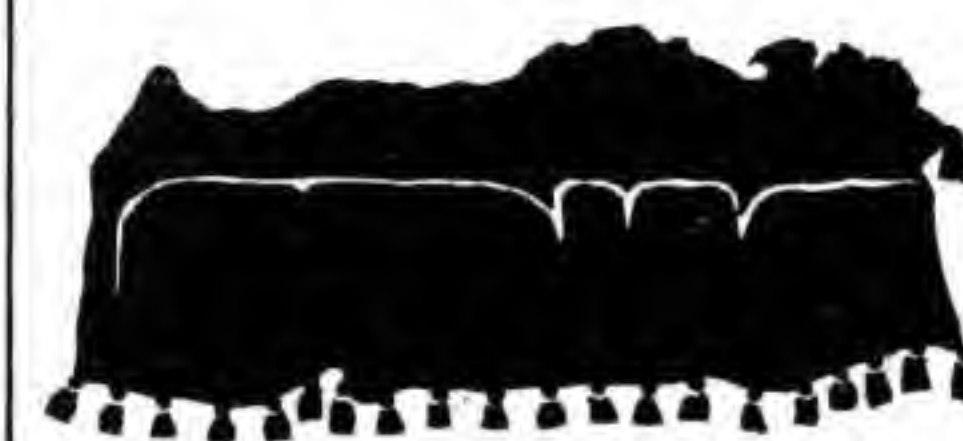


4551 Det Vassagoniska riket uppstår



4702 Stora Khordaimkriget

4771 Den Svarte Zakhanen stupar



5050 Sommerlund invaderas Kai-herrarna massakreras Mörkerherren Zagarna besegras Silverstjärna lämnar ön Lorn

4050 4150 4250 4350 4450 4550 4650 4750 4850 4950 5050

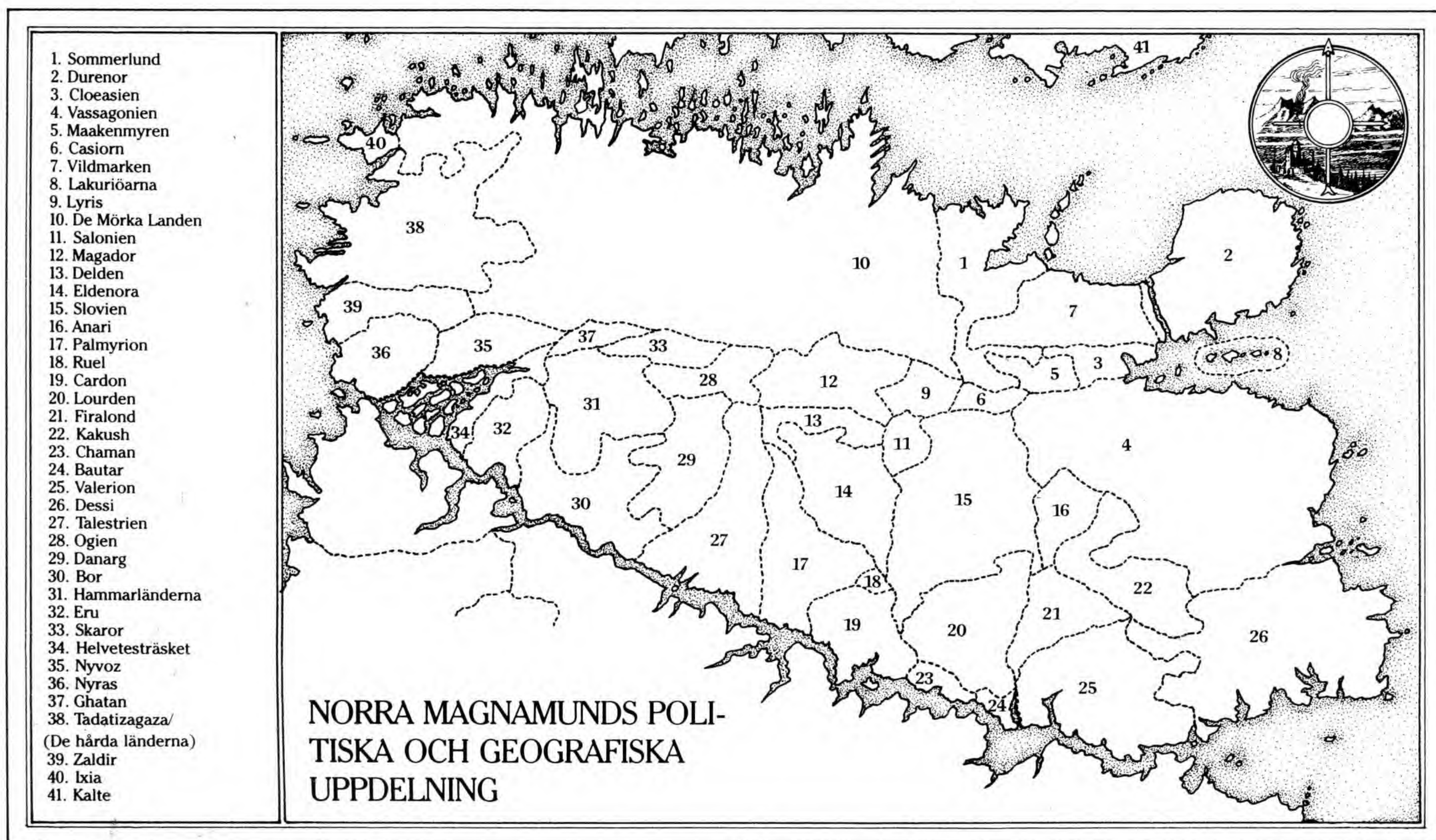
Solstjärnans Tidsålder





Rikena i norra Magnamund

MAGNAMUNDS SKAPELSE



I det tysta mörker som rådde före Magnamunds skapelse, rasade en titanisk kamp mellan det Godas och det Ondas formlösa härskare. Deras strid rasade utan uppehåll genom långa tidsåldrar, tills dess Ishirfreden inledde ett osäkert vapenstillestånd mellan livets och dödens krafter. Gudinnan Ishir, månens översteprästinna, beseglade ett löfte med Naar, Mörkrets konung, varigenom deras eviga krig skulle kunna avslutas. Ur sanningen i hennes löfte skapades en stor farkost, i vilken Naar ingöt sin fruktansvärda krafts väsen. Deras skapelse blev Aon, den 'Stora Jämvikten', och härur uppkom ett uni-

versum fyllt av ljus och mörker, liv och död, hopp och förtvivlan. Det Godas och det Ondas härskare såg med undran ned på Aon, och så mycket längtade de efter att inträda i och behärska sin skapelse att Ishirfreden bröts och kampen återuppstod.

Aons många juveler sken klart i mörkret och gudarna gjorde snabbt anspråk på dem. När en värld föll för ondskan, räddades en annan åt godheten, tills slutligen blott en enda, den klaraste juvelen av alla, fortfarande stod fri och obehärskad. De mäktiga samlade sina krafter i förberedelse för den avgörande slutstrid som skulle bestämma

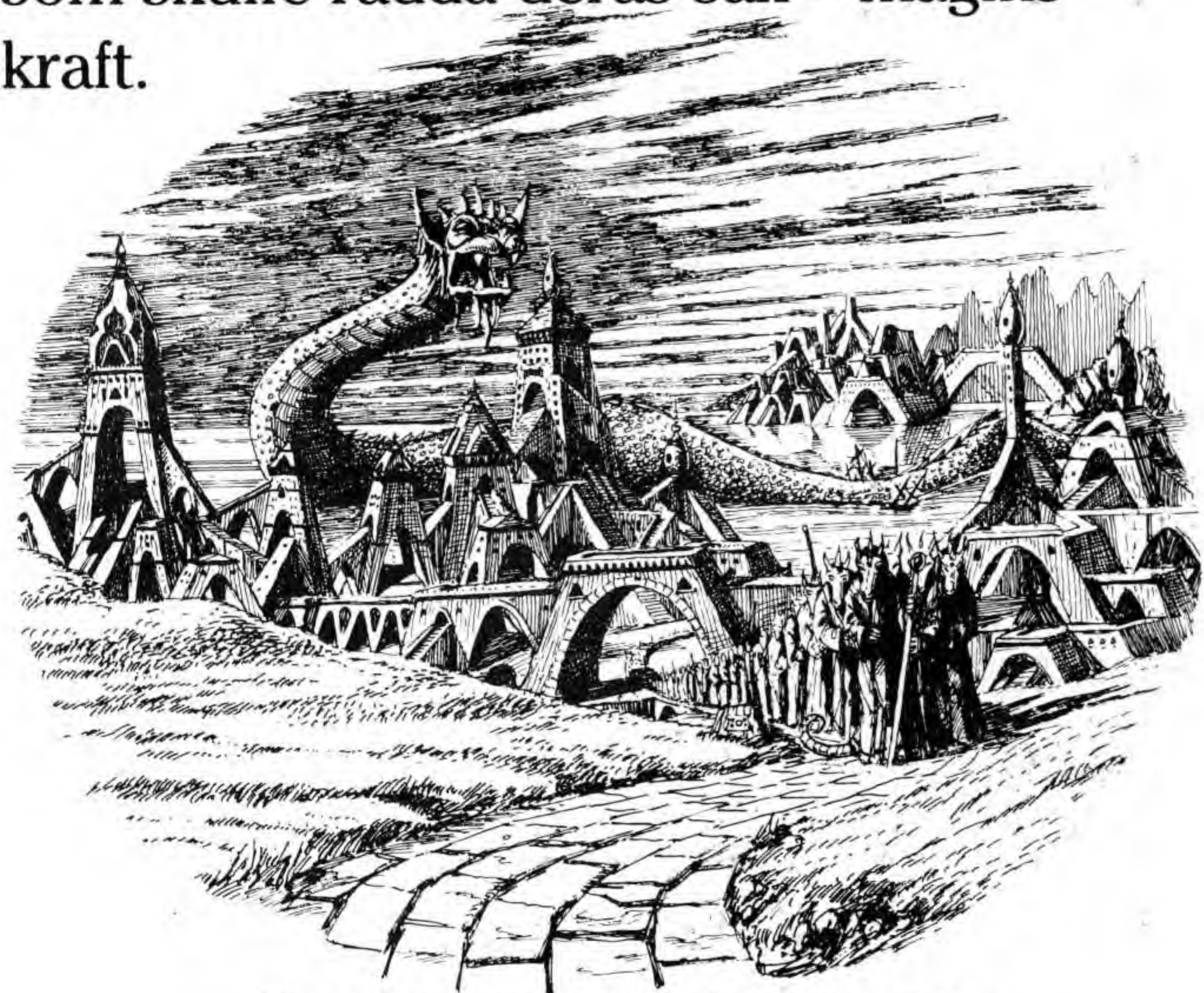
Aons öde, ty den som kom att behärska den sista världen, skulle komma att få överhanden och kunna förvisa förlorarna tillbaka till den tomhet de en gång kommit från. Och så blev Magnamund, Aons sista fria värld, gudarnas slagfält – nyckeln i kriget mellan Gott och Ont.

De första som anlände till det ursprungliga Magnamund var de styrkor som hörde till den ädle guden Kai, solens herre, och därigenom blev de dödliga varelser. De valde att bosätta sig i oceanernas djup, där de antog formen av sjödrakar med massiv styrka och kraft. Kai talade till Nyxator, en drake med stor visdom, och varnade honom för ondskans uppkomst bland hans bröder.

Då ledde Nyxator de sanna drakarna upp på land, och skapade väldet Cynx för att undvika Naars ondskefulla avkomma som kläcktes i havens djup. I sin vishet skapade Nyxator Kunskapsstenarna för att kunna bevara den kraft som den store guden Kai givit honom. Naars drakar kom upp ur haven och bekrigade Cynx, som förstördes genom ett eldsregn som varade i flera sekler. Nyxator flydde och samlade på nytt sina bröder till strid, men de besegrades och Nyxator tvingas fly till Magnamunds glödande kärna. Havsdrakarna brände och härjade landet och ödelade allt i en orgie av triumferande förstörelse. Men därigenom beseglade de sitt öde, ty de var nu blivna dödliga varelser.

När de utplånats sökte Mörkrets ko-

nung förgöra Nyxator på andra sätt. Han gjorde så att marken sjöd och kokade – fick utbrott, och vred och vände sig. Under tvåtusen år plågades Magnamund, men planeten vägrade uppge sig. I sin förtvivlan sände Naar ut sin mäktigaste tjänare – Agarash den Förbannade. 6700 MS framträdde denne och erövrade södra Magnamund varvid han skapade Domstenarna som ett hån mot Nyxators Kunskapsstenar. I djupen av sin fästning Naaros använde han dem för att avla en härskara fruktansvärda varelser – Agarashi – Mörkrets varelser. De släpptes lösa över landet, och ingenstans gick man säker för deras hunger. Agarashs makt tillväxte utan hinder; han smidde nya mäktiga vapen och uppväckte de döda till sin tjänst. Han jagade och dräpte den gamle Nyxator i en flammande duell vid jordens kärna och erövrade Kunskapsstenarna. För gudarna Ishir och Kai var detta deras kamps lägsta punkt, men i sin förtvivlan skapade de en ny kraft som skulle rädda deras sak – magins kraft.



Havsdrakarna brände och härjade landet.



Södra Magnamund



Se Norra Magnamund för nyckel.

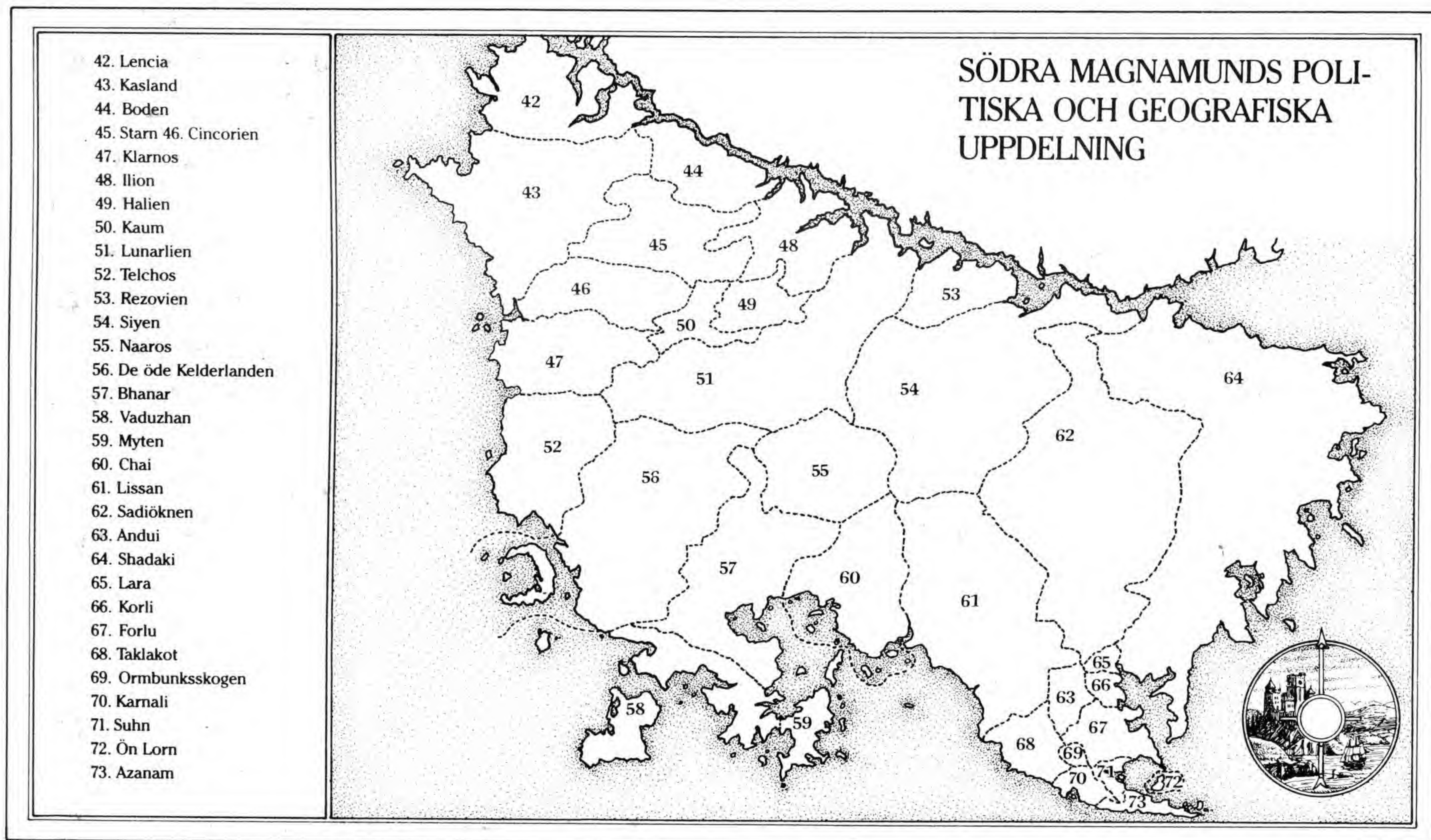
Rikena i södra Magnamund

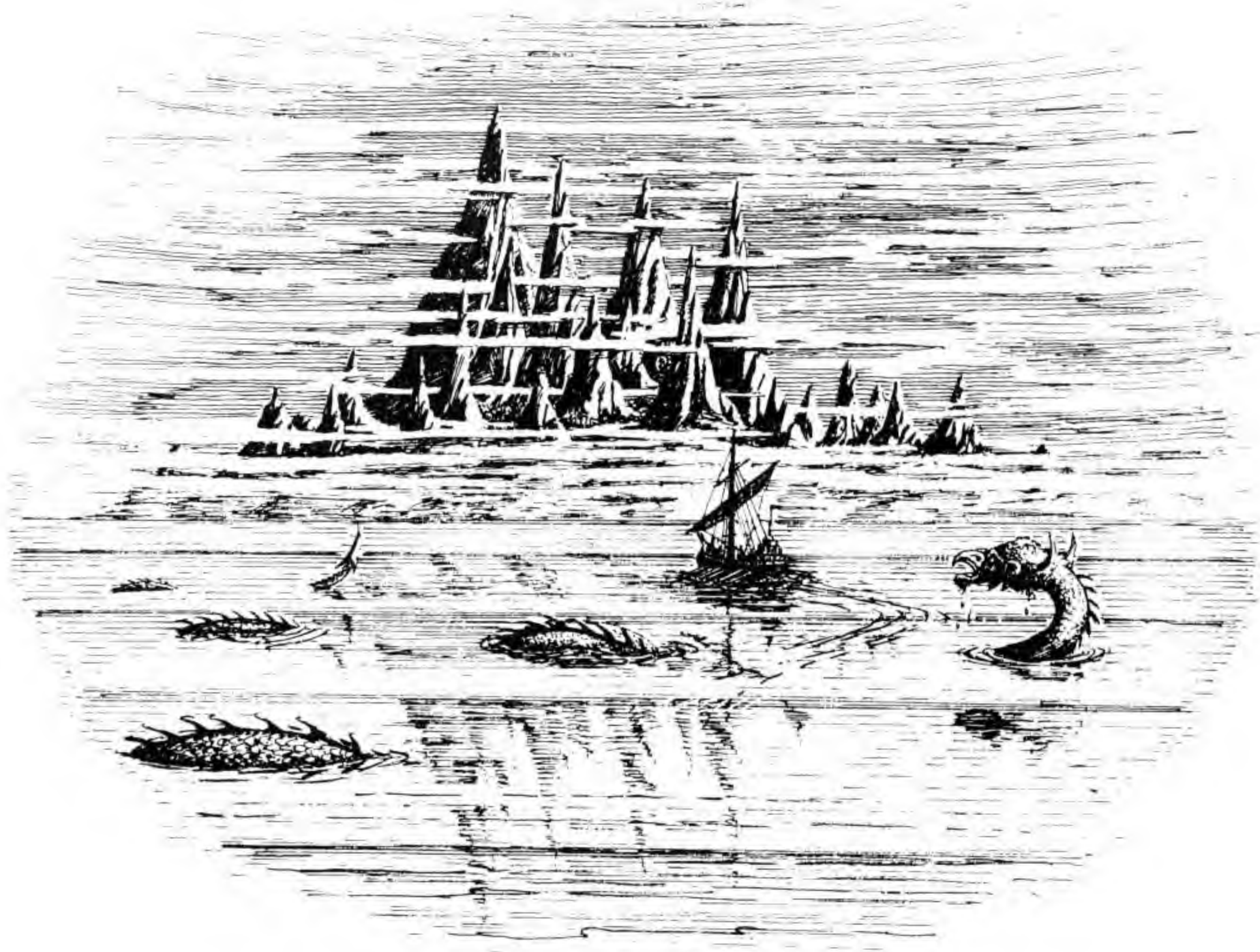
MÄNNISKOR, MAGI OCH MÅNSTENEN

År 4750 MS sände gudarna Ishir och Kai ut de magiska Äldre Magerna att bekämpa den mäktige Agarash, Mörkrets tjänare. De utförde ett djärvt angrepp på hans fästning Naaros, och medan han sov, förtrollad av deras formler, tog de Nyxators stulna Kunskapsstenar. I sitt fruktansvärda raseri släppte Agarash lös sina Mörkervarelser i ett jättelikt krig med de Äldre Magerna, vilket rasade i mer än tusen år. Men magikerna använde sin skicklighet till att vända hans varelser mot sig själva, och därigenom kullkasta hans stora välde.

I och med Agarashirikets undergång svängde ödets pendel tillbaka till för-

mån för det Godas krafter. De Gamla Kungadömenas Tidsålder välkomnade nya civilisationers ankomst och ett nytt hopp för en värld som ärrats av krig, men den såg också uppkomsten av en ny ondskefull kraft. Cenereserna, en ras förrädiska druider, uppträdde i centrala Magnamund strax innan den Stora Pesten långsamt och systematiskt svepte fram över världen, och lämnade de Äldre Magerna och de Drodarinska folken försvagade i sitt kölvatten. Deras makt växte tills dess Herbalisternas – en helig orden som ägnade sig åt de läkande konsterna – ankomst besegrade dem i ett långt och bittert krig.





Den avlägsna och dimsvepta ön Lorn.

År 1600 MS inträffade en händelse som skulle komma att förändra balansen och historiens gång. En grupp lägre gudar, kallade Shianti, anlände via 'Skuggporten' – en öppning mellan Magnamunds jordiska sfär och Daziarns stjärnesfär. Vartefter seklerna gick växte deras ambitioner, och de sökte öka sina kunskaper om sitt nya hem och avslöja Daziarns hemligheter. Deras kultur spred sig mot norr och öster, där de blev kända under flera namn (Majhan, Suukon, Äldste). Deras sökande efter kunskap var framgångsrikt och kröntes med Månstenens skapelse. Det var en kraftjuvel som skapats i Daziarnsfären, och som blev centrum för deras vishet, magi och själva existens. Därmed inledades deras Guldålder, en tidsålder som förde med sig hälsa och överflöd till alla Magnamunds varelser. Många människor anlände under denna tid; Mytternerna och Tianeserna i söder, Vassafolket i öster, Vaderierna, Naelfolket och

Aluvierna i väster, och Isbarbarerna och Ulnarerna i norr. Men Shiantis, och i synnerhet deras Månstens, närvaro rubbade jämvikten i kampen mellan det Godas och det Ondas härskare.

Ishir uppenbarade sig för Shianti och övertalade dem att uppge Månstenen och att förvisa sig själva till den avlägsna ön Lorn. Månstenen återfördes till Daziarnsfären och Shianti övergav sina städer och påbörjade sitt stora uttåg. Under åren före deras landsflykt hade en ny och ondskefull makt uppträtt i väster, en barbarisk krigarhord kallad Drakkarim. Deras namn satte skräck i människornas hjärtan, men de var bara ett förebud om en ännu värre mardröm. Naar, Mörkets konung hade arbetat utan uppehåll för att skapa nya förkämpar för ondskan, och nu var hans arbete fullbordat. År MS 3072 framträdde Mörkerherrarna och inledde ett fruktansvärt härjningskrig. Av fruktan och respekt för Mörkerherrarnas makt allierade sig Drakkarim med denna nya kraft och byggde jättelika fästningsstäder för att behärska de områden de hjälpt till att underkuva. Inte sedan Agarashs den Förbannade tid hade Magnamund hotats av en så övermäktig ondskan. Ishir och Kai var sorgligt oförberedda för den hastighet med vilken Naars kämpar höll på att erövra Magnamund och sände ut en folkgrupp kallad Sommerlänningar, vilka väpnades med vishet och med ett mäktigt vapen kallat Sommersvärdet: solens svärd. Deras trotsiga mod är nu allt som står i vägen för Mörkerherrarnas herravälde.

Magnamunds Folkslag

Folkvandringarna



Drakkarisk stormsoldat

Omkr MS 5050

Drakkariska stormtrupper används av Mörkerherrarna som spjutspets vid Giakattacker. De föredrar vapen av svart stål. Denne soldats röda hjälmbuske betyder mer än 100 dräpta fiender.



Varetisk legosoldat

Omkr MS 4405

Denne Aluviske pikenerare är typisk för många av de lyckoriddare som kämpade i Stornlanden under Kunskapsstens krig. Han bär Varettas röda och vita livré.

Mörkerherrar

Drakkarim

Vaderier

Aluvier

Nael

Telcharim

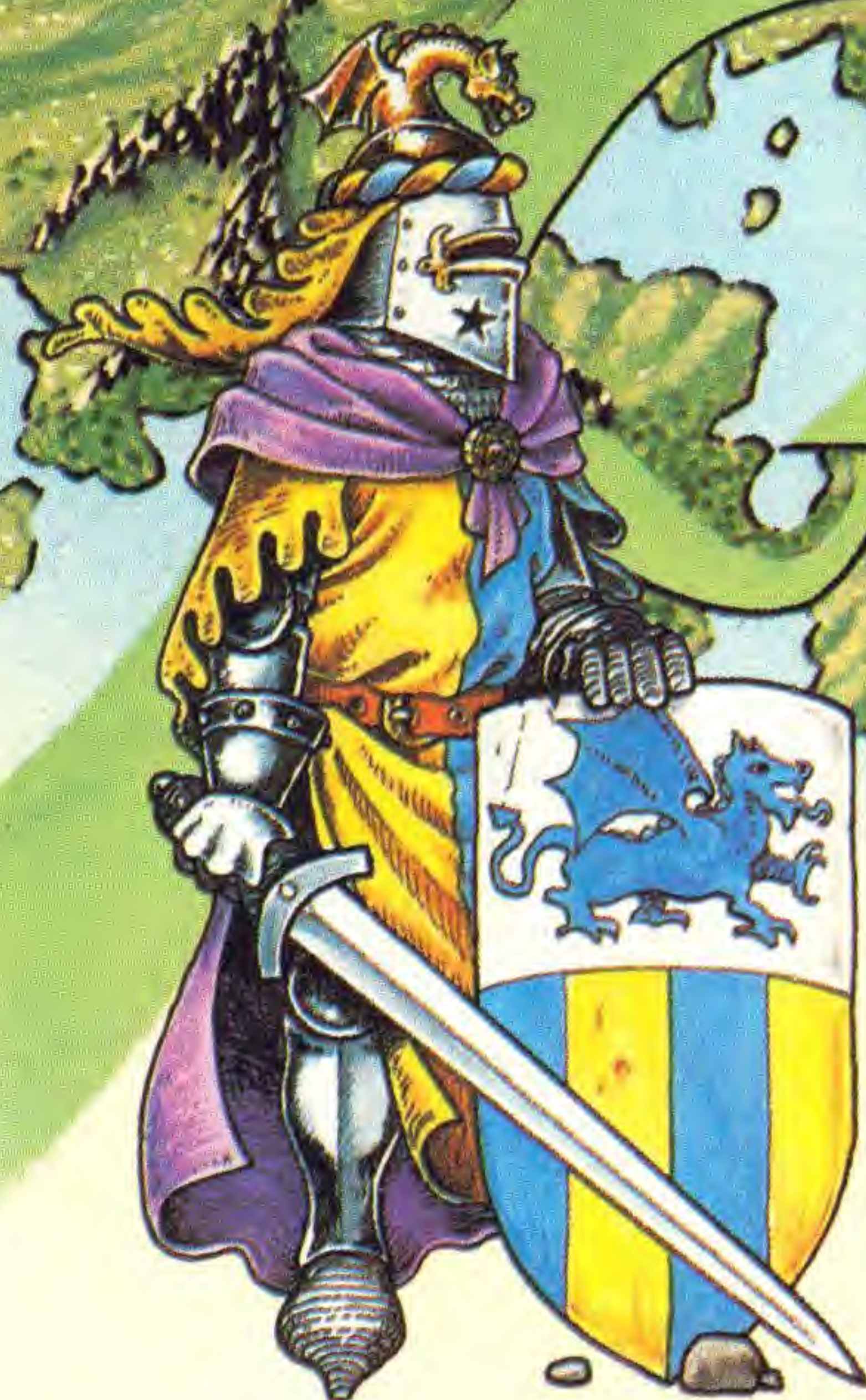
Drodariner

Mytener

Lencisk helig krigare

Omkr MS 2754

Denne Vaderiske fotsoldat bär lenciskt stålpansar. Lätt-rustade drakkariska bågskyt-tar utmanövrerade ständigt dessa riddare i det Andra Helliga Kriget.



Isbarbarer

Isbarbarisk spejare

Omkr MS 5000

Denne pälsklädd krigare är utrustad med skidor, benpan-sar (av en Kaltemammuts rev-ben), och en ryggsäck som är specialgjord för att bära ett pilbågsbeväpnat barn.

Sommerlänningar

Ulnarer

Vassa

Äldre Mager

Sadi

Shadakiner

Drodarinsk tornskytt
Omkr MS 4967

Tornskyttar, beväpnade med yxor och primitiva eldvapen, används för att försvara till-trädet till bergskungadömet Bor.

Tianeser



Sharnazimkrigare

Omkr MS 5050

Vassa bevakar Stora Palatset och den kungliga familjen i Vassagonien. De är berömda för sin skicklighet med den breda kroksabel som kallas 'bitikali'.



Kejsrerlig gardet i Chai

Omkr MS 5000

Denne berömde *Mytenske* kri-gare bär en ceremoniell 'livs-rustning'. Hans guldkrage och epåletter visar att han har kaptens rang, och hans vapen är en 'kirusami'.

De Vaderisk/Aluviska folken

KUNGADÖMET MAGADORN

Härskare: Kung Vanagrom VI
Huvudstad: Helgor
Befolkning: 82 000+
Tillgångar: Järnmalm, koppar, bronin,
guld, silver, pälsar
Valuta: Gulddaler

De folkslag som bosatte sig i detta område, vid Stornflodens källa, var av blandat vaderiskt och aluviskt ursprung. Omfattande gruvdrift i de malmrika bergen i landets norra provinser bragte dess invånare stort välstånd. Magadorns rikedomar lockade dock snart laglösa band och rövarbaroner som kämpade om landet. MS 3657 mördades det kungliga hovet, och pretendenten furst Dolgorn uppsteg på tronen. Det ryktas att den nuvarande härskaren, kung Vanagrom VI, är Mörkerherrarnas marionett.

Lencisk fåraherde på väg till marknaden



En lencisk kärlekspoet

KUNGADÖMET LENCIA

Härskare: Kung Sarnac III
Huvudstad: Helmstorm
Befolkning: 92 000+
Tillgångar: Koppar, silver, tenn, jordbruk, fiske, skeppsbyggnad
Valuta: Måne (4 månar=1 gulddaler)

Detta rika och bördiga land var det första som koloniserades av de vaderiska folken, år MS 1007. Folkvandringen fortsatte snabbt mot andra provinser, men de ursprungliga vaderierna bosatte sig i Lencia och byggde många hamnar, inklusive den stora hamnstaden Helmstorm. Deras välstånd växte tack vare att de behärskade västra Tentarias, tills dess drakkarim anlände år MS 2591. Nyras, tidigare norra Lencia, förlorades till dem i Mörkergryningskriget (MS 2606–10) och trots flera lenciska heliga krig, har de behärskat det sedan dess.



Falkjakt var en populär sport bland lenciska adelsmän

KUNGADÖMET LYRIS

Härskare: Kung Konral XI
Huvudstad: Varetta
Befolkning: 40 000+
Tillgångar: Jordbruk, järnmalm, legosoldater
Valuta: Gulddaler

I och med grundandet av stadsstaten Varetta (MS 1270), enligt legenden på den plats där det gamla väldet Cynx legat, avtog de vaderiska folkvandringarna och stadens område utvidgades till att omfatta länderna längs floden Storn. Under Kunskapsstenens krig usurperades kungens makt av hans söner, vilka hävdade lika stora anspråk på hans tron. Deras girighet ledde till inbördeskrig och konflikter med de omliggande staterna, vilka var angelägna om att utnyttja denna splittring. Den nuvarande härskaren har mycket liten kontroll över Lyriss' stridande furstar.





TALESTRIENS FRILAND

Härskare: Drottning Evaine
Huvudstad: Garthen
Befolkning: 53 000+
Tillgångar: Timmer, fiske, jordbruk
Valuta: Måne (4 månar=1 guld-
daler)

Talestriens floddalar rycktes loss från Agarashi under Återbördandets krig (MS 1660). Under kung Varnos' II fana trängde talestrierna tillbaka mörkets varelser till de stillastående Danargträskan, och byggde gränsfästningar för att försvara sitt nya rike. Starka förbund med Bor och Palmyrion gav landet fred, men när drakkarim uppträdde tog freden slut. Ständiga räder och intrång från Ogien har härjat de en gång bördiga nordlanden, och talestrierna är nu hårt trängda i försvaret av sitt hemland mot de ogiska angriparna.

PROTEKTORATET CINCORIEN

Härskare: Markgreve Vactor XXIV
Huvudstad: Quilla
Befolkning: 68 000
Tillgångar: Timmer, jordbruk, skeppsbyggnad, silver
Valuta: Måne (4 månar=1 guld-
daler)

KUNGADÖMET DELDEN

Härskare: Kung Naumon III
Huvudstad: Luyen
Befolkning: 65 000+
Tillgångar: Jordbruk, timmer, skeppsbyggnad, malm
Valuta: Gulddaler

ELDENORAS FÖRENADE FURSTENDÖMEN

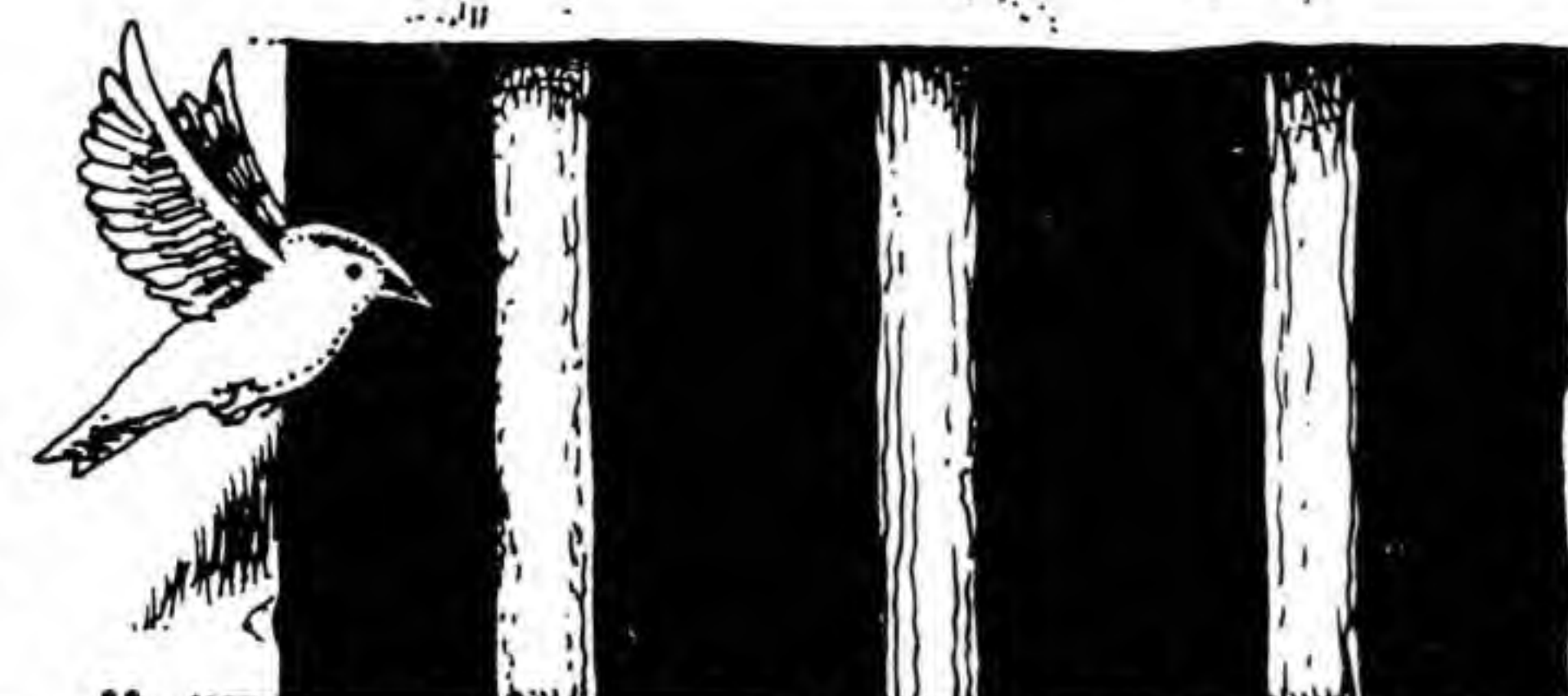
Härskare: Furst Cillan av Tyssek
Huvudstad: Duadon
Befolkning: 137 000+
Tillgångar: Timmer, jordbruk, silver, skeppsbyggnad
Valuta: Gulddaler

FURSTENDÖMET ERU

Härskare: Furst Graygor
Huvudstad: Humbold
Befolkning: 13 000
Tillgångar: Järnmalm, koppar, tenn, guld, juveler
Valuta: Måne (4 månar=1 guld-
daler)

HERTIGDÖMET HALIA

Härskare: Hertig Isak, friherre av Halia
Huvudstad: Saldor
Befolkning: 12 000
Tillgångar: Timmer, tenn, koppar
Valuta: Måne (4 månar=1 guld-
daler)



FÖRBUNDSSTATEN ILION

Härskare: Svärdsrådet (de Äldste Riddarnas råd)
Huvudstad: Feravan
Befolkning: 55 000
Tillgångar: Jordbruk, skeppsbyggnad, koppar, hästar
Valuta: Måne (4 månar=1 guld-
daler)

STORHERTIGDÖMET KASLAND

Härskare: Storhertig Chalamis
Huvudstad: Casala
Befolkning: 180 000+
Tillgångar: Järnmalm, timmer, fiske, skeppsbyggnad, koppar
Valuta: Orla (2 orla=1 gulddaler)

STORUNIONEN LUNARLIA

Härskare: Kung Aluvaria XV
Huvudstad: Avalar
Befolkning: 300 000+
Tillgångar: Jordbruk, järnmalm, timmer, skeppsbyggnad, koppar, juveler, bronin
Valuta: Måne (4 månar=1 guld-
daler)

REPUBLIKEN PALMYRION

Härskare: Kurfurst Manatine av Vanamor
Huvudstad: Vanamor
Befolkning: 156 000+
Tillgångar: Jordbruk, timmer, fiske, skeppsbyggnad
Valuta: Måne (4 månar=1 guld-
daler)

De Nael/Nael-Aluviska folken



Ett sloviskt slott angrips med stormstegar. Kastellanen betraktar oroligt läget: hans män däruppe kan bli överkönnade.

KUNGADÖMET KLARNOS

Härskare: Kung Hulz
Huvudstad: Dragen
Befolkning: 96 000
Tillgångar: Guld, järnmalm, fiske, skeppsbyggnad, jordbruk, koppar
Valuta: Orla (2 orla=1 gulddaler)

Klarnos var det första område som koloniserades av naelfolken år MS 1309. De gjorde med våldets rätt anspråk på landet, som tillhörde kungadömet Cincorien, och lade beslag på de guldrika Klannbergen i norr. Fortsatt naelsk expansion ledde till det Stora Slättkriget med Lunarlia, vari de besegrades i Slaget vid Kaylarplatån (MS 1366). Berg och öknens sandstormar har hindrat all kontakt med Telchos, och Cincoriens och Lunarlias fortsatta fiendskap har tvingat Klarnos att i hög grad förlita sig på sjöhandeln med de mytenska rikena.

SLOVIENS STORFURSTENDÖMEN

Härskare: Storfurst Ormond av Suentina
Huvudstad: Suentina
Befolkning: 190 000
Tillgångar: Tyg, textilier, jordbruk, järnmalm, silver, bronin
Valuta: Måne (4 månar=1 gulddaler)

Sloviens bördiga slätter är uppdelade i många furstendömen vilka förenas, om än svagt, under storfurst Ormonds spira. Slovierna hotas ständigt av krig, ty de har fientliga grannar i norr, öster och väster. En stor stående armé, huvudsakligen sammansatt av legosoldater och uppsuttna riddare, försvarar landet och hjälper dess allierade Anari. På senare tid fruktar man att Mörkerherarna undergrävt storfurstens hov, och ett inbördeskrig tycks nära förestående.



KUNGADÖMET SIYEN

Härskare: Kung Oridon IV
Huvudstad: Seroa
Befolkning: 480 000
Tillgångar: Jordbruk, timmer, fiske, järnmalm, koppar, guld, ädelstenar, bronin, tenn, sällsynta metaller.
Valuta: Orla (2 orla=1 gulddaler)

Kungadömet Siyen grundades av naelfolken under dessas tidiga vandring över centrala Magnamund. Efter Stora slätkriget skars Siyen av från moderlandet Klarnos genom Lunarliaunionen. Det växte i styrka tack vare att det behärskade Tentariusfloden, och tack vare ett skickligt utnyttjande av landets naturtillgångar. Kung Oridon håller en stor stående armé och slagflotta. Av alla grannarna är det bara Rezovien som är vänligt sinnat.

SALONIENS FÖRBUNDNA FURSTENDÖMEN

Härskare: Furst Ewevin av Rhem
Huvudstad: Rhem
Befolkning: 42 000
Tillgångar: Jordbruk, timmer, skeppsbyggnad, järnmalm, legosoldater, sällsynta mineraler
Valuta: Gulddaler

Folket i Salonien härstammar både från naelfolk och aluvier och har kämpat hårt för att bevara sin självständighet. Deras furstendömen är helt omgivna av land, och de har lidit mer än någon annan nation i Stornlanden av de otaliga krig som härjat området. De gick segrande ur Kunskapsstenens Krig, delvis tack vare den hjälp de fick från Cenerdruiderna i Ruel.



KUNGADÖMET REZOVIE

Härskare: Kung Delhan
Huvudstad: Maula
Befolkning: 92 000
Tillgångar: Jordbruk, fiske, skeppsbyggnad, timmer, tenn, koppar
Valuta: Orla (2 orla=1 gulddaler)

PALINATET FIRALOND

Härskare: Storman Beylian
Huvudstad: Firina
Befolkning: 89 000+
Tillgångar: Tyg, textilier, jordbruk, järnmalm (lite)
Valuta: Måne (4 månar=1 gulddaler)



TEOKRATIN VALERION

Härskare: Sanningens Fäder
Huvudstad: Kelis
Befolkning: 66 000
Tillgångar: Timmer, sällsynta metaller, sällsynta mineraler, jordbruk, silver, fiske
Valuta: Måne (4 månar=1 gulddaler)

SENATOKRATIN LOURDEN

Härskare: Aricors Senat
Huvudstad: Pforodon
Befolkning: 106 000
Tillgångar: Tyg, textilier, jordbruk, silver, mineraler, järnmalm
Valuta: Måne (4 månar=1 gulddaler)

De Yttersta Ländernas/Gamla Kungadömet folk

KUNGADÖMET DURENOR

Härskare: Kung Alin IV
Huvudstad: Hammerdal
Befolkning: 96 000+
Tillgångar: Järnmalm, jordbruk, skeppsbyggnad, guld, silver, koppar, fiske, ädelstenar, timmer
Valuta: Gulddaler

Halvön Durenor var det första område som besattes av de ulnariska folken när dessa anlände till Magnamund MS 2829. Deras expansion mötte föga motstånd; de laglösa och pirater (huvudsakligen flyktningar från den vassagoniska rättvisan) som bodde längs sydkusten, flydde till Cloeasien och Lakuriöarna när de mötte de ulnariska härarna. Den andra invandringen (MS 3434) såg sommerlännigarna, Durenors främsta förbundna, anlända, och staden Hammerdals grundläggning.

En lärd dessisk magiker utövar sin makt på en olycklig giaksoldat.

MAGIKRATIN DESSI

Härskare: 'Magi Regnanti' (De Äldste Magernas Råd)
Huvudstad: Elzian
Befolkning: 4 000+
Tillgångar: Järnmalm, guld, silver, platina, sällsynta ädelstenar, mineraler
Valuta: Gulddaler

Dessiss magiker är allt som återstår av de Äldre Magerna, den ras som all magi härrör från. De sändes för att förgöra Agarash och för att befria

Magnamund från Den Eviga Nattens Tidsålder. I det Tusenåriga kriget (3752 MS) störtade de honom slutligen. 2514 MS minskades deras antal av den Stora Pesten. De överlevande magikerna sökte en tillflyktsort i Dessibergen, och har bott där ända sedan dess.

SHIANTIS Ö – (ÖN LORN)

Härskare: Ärkemagiker Acarya
Huvudstad: Amidas tempel
Befolkning: 1500
Tillgångar: Självförsörjande – jordbruk, fiske, timmer
Valuta: Ingen

Ön Lorn – omgiven av Drömhavets trollvindar och illusioner – är den sista tillflyktsorten för en ras lägre gudar som kallas Shianti. De förvisades till ön på gudinnan Ishirs befallning, och svor att hålla sig avskilda från Magnamunds land och folk och att inte längre blanda sig i människornas öden.

FRISTATEN CHAMAN

Härskare: Ärkehövding Borghanaphon
Huvudstad: Gleesh
Befolkning: 11 000+
Tillgångar: Fiske, timmer, koppar, bronin
Valuta: Måne (4 månar=1 gulddaler)

Regeringen och folket i denna självständiga fristat består nästan helt av klooner – en intelligent ras av drodarinsk härstamning. De påträffas överallt i Stornlanden, och har rykte om sig att vara lärda och hårt arbetande varelser. Staden Gleesh är en av Tentarias stora handelshamnar, ett faktum som brukar förklaras med affärsskickligheten och visdomen hos landets härskare – ärkehövding Borghanaphon.



FULLMÄKTIGEDÖMET BAUTAR

Härskare: Storherre Fennic
Huvudstad: Talon
Befolkning: 8000+
Tillgångar: Sällsynta örter, timmer, fiske, koppar, bronin
Valuta: Gulddaler

RIKET RUEL

Härskare: Stordruid Cadak
Huvudstad: Mogaruiith
Befolkning: 8000
Tillgångar: Sällsynta örter, timmer, fiske
Valuta: Måne (4 månar=1 gulddaler)

GYNARKIN TELCHOS

Härskare: De Trettios Råd
Huvudstad: Telchos
Befolkning: 30 000+
Tillgångar: Silver, platina, järnmalm, guld, jordbruk, sällsynta ädelstenar, fiske
Valuta: Telc (1 telc=1 gulddaler)



De Mytensk/Tianesiska folken



En bhanarier utmanar sin motståndare med rituella förolämpningar.

CHAI

Härskare: Khaqanen av Pensei
Huvudstad: Pensei
Befolkning: 89 000+
Tillgångar: Fiske, timmer, guld, silver, järnmalm, jordbruk, koppar, bronin, jadin
Valuta: Ren (10 ren=1 gulddaler)

Chais naturliga försvarslinjer – berg, träsk och täta skogar – har beskyddat landet från dess aggressiva grannar i över tre tusen år. För länge sedan, under Den Eviga Nattens tidsålder, strövade hemiska monster i landet Chai – skapade av Agarash den Förbannade. När han förgjordes skingrades hans varelser i Chais ödemarker. Många lever än i dag, dolda djupt inne i träsk, hålor eller grottor.

AUTOKRATIN BHANAR

Härskare: Kejsar-autokrat Sejanoz
Huvudstad: Otavai
Befolkning: 350 000+
Tillgångar: Fiske, skeppsbyggnad, timmer, jordbruk, silver, koppar, jadin
Valuta: Ren (10 ren=1 gulddaler)

Efter att Bhanar grundats under det Stora Inbördeskriget (MS 1620), började kejsaren-autokraten utvidga sitt rike. I norr kalhöggs vidsträckta, tätbevuxna skogar och staden Sejanoz byggdes till hans ära. Det går många rykten om att kejsaren-autokraten ingått förbund med Naaros' demoner: de grundas på det faktum att autokraten Sejanoz inte åldrats en dag sedan staden stod färdig, för över 3000 år sedan.

KUNGADOMET VADUZHAN

Härskare: Kung Rhetaka
Huvudstad: Vaduz
Befolkning: 120 000+
Tillgångar: Fiske, timmer, skeppsbyggnad, guld, silver, järnmalm, koppar, kryddor
Valuta: Ren (10 ren=1 gulddaler)

DE MYTENSKA ÖRIKENA

Härskare: Storfurst Tsumobi
Huvudstad: Shotia
Befolkning: 43 000
Tillgångar: Skeppsbyggnad, fiske, silver, koppar, kryddor
Valuta: Ren (10 ren=1 gulddaler)

LISSANS SLÄTTER

Härskare: Kung Samu (i landsflykt)
Huvudstad: Rakholi (Tältstaden)
Befolkning: 220 000 (före invasionen av år MS 5054)
Tillgångar: Hästar, jordbruk, koppar, silver, järnmalm
Valuta: Ren (10 ren=1 gulddaler)



PROVINSEN SUHN

Härskare: Moder Magri
Huvudstad: Hamnstadén Suhn
Befolkning: 25 000+
Tillgångar: Fiske, kryddor, sällsynta örter, sällsynta mineraler, skeppsbygge
Valuta: Sekin (1 sekin=1 guldaler)

En av Moder Chow-loons mer aggressiva bågskyttar.

PROVINSEN ANDUI

Härskare: Moder Chow-loon
Huvudstad: Andui
Befolkning: 8000
Tillgångar: Jordbruk, järnmalm, koppar
Valuta: Sekin (1 sekin=1 guldaler)

FURSTENDÖMET FORLU

Härskare: Moder Lhasa
Huvudstad: Forlu
Befolkning: 36 000+
Tillgångar: Jordbruk, timmer, järnmalm, jadin
Valuta: Sekin (1 sekin=1 guldaler)

STATEN KORLI

Härskare: Moder Solani
Huvudstad: Korli
Befolkning: 15 000
Tillgångar: Jordbruk, fiske, skeppsbyggnad
Valuta: Sekin (1 sekin=1 guldaler)

TAKLAKOTS ÖDEMARK

Härskare: Den vansinnige kungen av Gyanima
Huvudstad: Gyanima: den Förbjudna Staden
Befolkning: Okänd
Tillgångar: Huvudsakligen ödelagd
Valuta: Kota (10 kotor=1 guldaler)

KARNALIS FRIHETSGILLE

Härskare: Sado av den Långa Kniven
Huvudstad: Karnali
Befolkning: 17 000
Tillgångar: Sällsynta hudar, sällsynta mineraler, jordbruk, fiske
Valuta: Sekin (1 sekin=1 guldaler)

Detta furstendöme styrdes tidigare av den korrumperade Mesannadynastin, och led i sekler av dess brutala välde. Befolkningen blev svagare och fattigare medan herrarna av Mesanna samlade de jadinrika Shuribergens skatter på hög. De ingick ett förbund med det shadakiniska rikets ondskefulla makt, men förråddes under Vindarnas Krig. Ty shadakinerna invaderade och tog kontroll över Mesannas palats i Forlu och slängde ned de tidigare, korrumperade härskarna till den ilskna folkmassan.

Korli är en av de äldsta tiane-siska staterna, grundad MS 675 av furst Margos' dynasti. Den blomstrade och blev rik genom sin handel med de omgivande provinserna, sin kontroll över floden Kalamar, och sin stora handelsflotta. Ett inbördeskrig med utbrytarstaten Andui, ledd av överlöparen furst Junai och hans Abbaliriddare, försvagade landet, men staden Abbali gick aldrig förlorad. Efter Vindarnas Krig, MS 4663, föll Korli för det invaderande shadakiniska riket.

Vassafolken



KEJSARDÖMET VASSAGONIEN

Härskare: Zakhanen Moudalla
Huvudstad: Barrakesh
Befolkning: 1 000 000+
Tillgångar: Guld, juveler, sällsynta mineraler, kryddor, jordbruk, silver, platina, koppar, ronin, järnmalm, fiske, skeppsbyggnad
Valuta: Gulddaler

Detta rika och mäktiga kejsardömes välstånd och styrka härrör från den Svarte Zakhanens, en tidigare vassagonisk härskares, skoningslösa imperialism. Under hans järnhårda styre förenades de nomadiska vassa stammarna i den Stora Öknen och förde krig mot sina svagare grannar, och erövrade mycket land och stora tillgångar i norr och väster. Den nuvarande härskaren är gammal och har ingen arvinge till sin tron – en av de rikaste tronerna i hela Magnamund.



En rik vassagonisk kopman

DET SHADAKINSKA RIKET

Härskare: Häxkonungen Shasarak
Huvudstad: Shadaki
Befolkning: 850 000+
Tillgångar: Fiske, jordbruk, skeppsbyggnad, timmer, järnmalm, guld, koppar, bronin, silver, sällsynta ädelstenar, hästar, kryddor
Valuta: Sekin (1 sekin=1 gulddaler)

En gång var detta en samling avlägsna stadsstater vilka besegrades och sedermera underkuvades av invaderande nomader från Sadiöknen. Därpå växte landets makt under Häxkonungen Shasaraks styre. Dess huvudstad byggdes för att fira vassa- och sadifolkens förening, och för att fira Jazers fall den ursprungliga shadakiprovinnsen. Shasarak ägnade sig åt att utöka sitt välde, och byggde en mäktig, järnklädd flotta som förberedelse för Vindarnas Krig. Segern i detta krig medförde grannstaternas undergång och erövring av de shadakinska arméerna. Rusiga av segerglädje valde shadakinerna att förklara krig mot sina avlägsna släktingar vassagonierna i norra Magnamund. En massiv invasion slutade i katastrof för shadakinerna i slaget vid Tentarium, där både deras flotta och deras armé gick under. Detta förödande krig banade väg för uppror bland de underkuvade grannarna, och ledde till revolten i Karnali.



Vassagonisk fanbärare

FRISTATEN CASIORN

Härskare: Överborgmästare Kordas
Huvudstad: Casiorn
Befolkning: 30 000
Tillgångar: Jordbruk, handel
Valuta: Gulddaler

Köpmannastaden Casiorn grundades år MS 3074, som en befäst stadsstat. Dess köpmän har blivit utomordentligt rika på handeln mellan de Yttersta Länderna och centrala Magnamund, men deras politiska välde har inte spritt sig längre än till stadens närmaste omgivningar. Deras ledare, överborgmästare Kordas, sägs vara en av norra Magnamunds rikaste män, med en personlig förmögenhet som antas vara större än tio miljoner gulddaler.

STORA SADIÖKNEN

Härskare: Häxkonungen Shasarak
Huvudstad: Ingen
Befolkning: 80 000
Tillgångar: Järnmalm, ädelstenar, guld, silver
Valuta: Sekin (1 sekin=1 gulddaler)

SULTANATET CLOEASIEN

Härskare: Sultan Guldarra
Huvudstad: Kadan
Befolkning: 28 000
Tillgångar: Järnmalm, koppar, skeppsbyggnad, fiske, sällsynta tyger, ädelstenar
Valuta: Gulddaler

REPUBLIKEN ANARI

Härskare: President Dabudei
Huvudstad: Tahou
Befolkning: 61 000
Tillgångar: Jordbruk, mineraler, guld, silver, timmer, järnmalm
Valuta: Måne (4 månar=1 gulddaler)

VILDMARKEN

Härskare: Överherre Lachlan
Huvudstad: Ragadorn
Befolkning: 20 000
Tillgångar: Fiske, skeppsbyggnad
Valuta: Gulddaler

Detta område, tidigare kallat norra Cloeasien, ödelades när Maakenklyftan bildades och under den geologiska omvälvning som därpå följde. Stadsstaten Ragadorn var – tack vare dess läge vid kusten – den enda större stad som överlevde. Den lockade till sig en heterogen samling banditer och laglösa vilka, med lagliga och olagliga medel, tog kontroll över stadens styre. Trots sitt skumma förflutna har Ragadorn blivit en viktig frihamn i norra Magnamund.

Tjänare med ett budskap.



KEJSERLIGA EMIRATET KAKUSH

Härskare: Emir Chotan
Huvudstad: Nikesa
Befolkning: 76 000
Tillgångar: Jordbruk, timmer, järnmalm, guld, mineraler, bronin
Valuta: Gulddaler

LAKURIÖARNA

Härskare: Kapten Khadro
Huvudstad: Kitaviken
Befolkning: 1 500
Tillgångar: Pirater
Valuta: Gulddaler

Drakkarim/Agarashifolken

DANARG

Härskare: Okänd
Huvudstad: Ingen större tätort
Befolkning: 50 000
Tillgångar: Outvecklade
Valuta: Ingen

Detta jättelika skogsträsk ligger i en gammal vulkankrater, och fylls på av de många floder och vattendrag som flyter ned från de omgivande kullarna och bergen. Fruktansvärda monster, rester från det gamla Agarashiriket, behärskar träsket och plundrar ibland Talestriens friland. Det påstås att de Äldre Magernas förlorade tempel fortfarande står i hjärtat av Danarg, men ännu så länge har dessa rykten ej kunnat bekräftas.

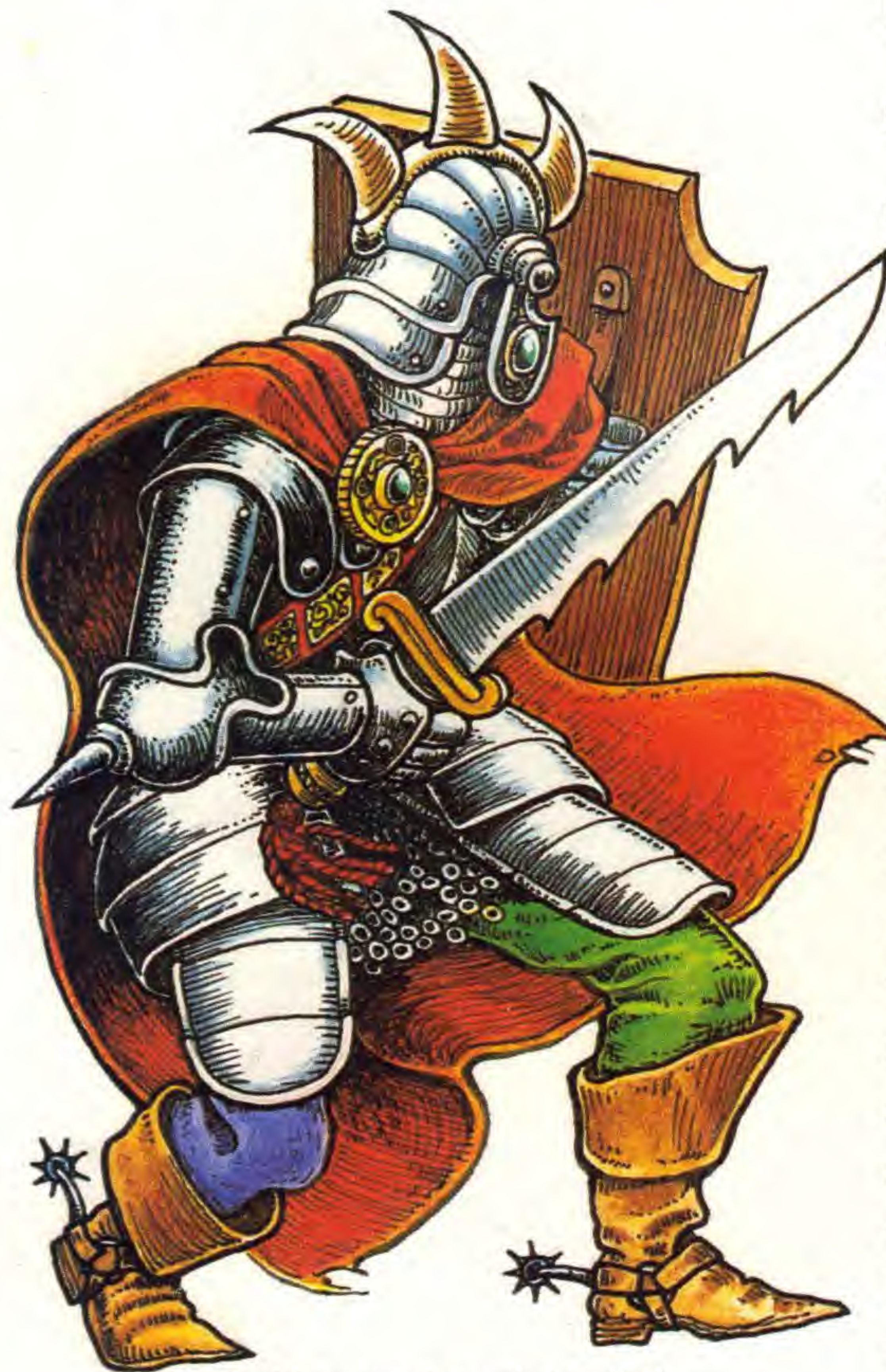


En bandit från De Hårda Landen.

GHATAN

Härskare: Mörkerherren Dakushna av Kagorst
Huvudstad: Torgar
Befolkning: 25 000+
Tillgångar: Svavel, slavar
Valuta: Kika (10 kika = 1 guld-daler)

Ghatans kullar har bebotts av onskans varelser sedan Agarashirikets mörka dagar. I dess svavelhaltiga jord växer ingenting utom de förvridna träd som står vid Helvetes-träskets källa. MS 2801 invaderades Ghatan av drakkarim, vilka mitt i ödemarken byggde staden Torgar för det dystra syftet att fängsla och tortera sina fiender. MS 3150, när drakkarim allierade sig med Mörkerherrarna kom Torgar under Mörkerherrarnas kontroll.

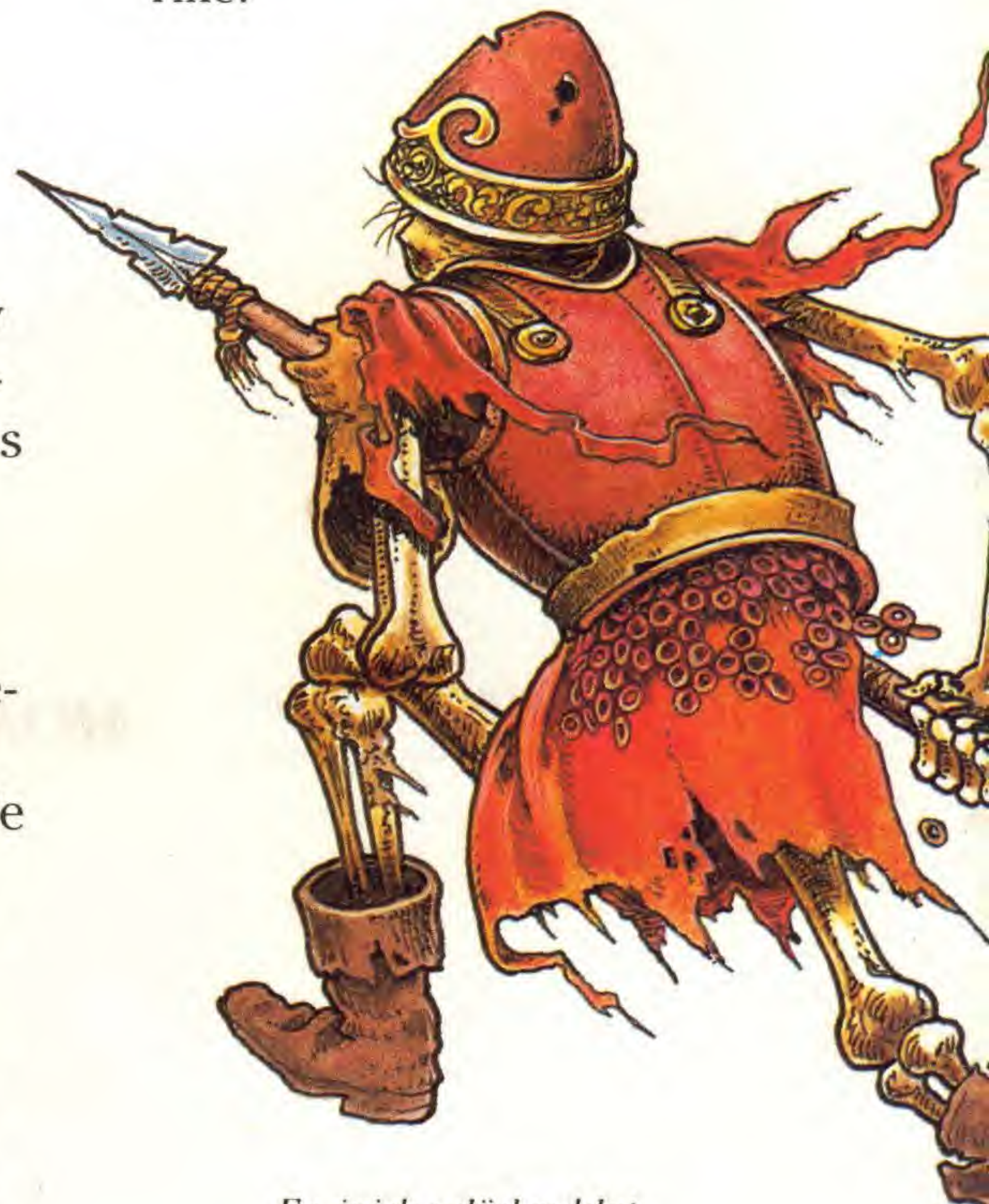


En drakkar med tandat svärd.

IXIA – DE DÖDAS LAND

Härskare: Furst Ixiataaga
Huvudstad: Xaagon
Befolkning: Okänt antal
Tillgångar: Sällsynta mineraler
Valuta: Inget valutasystem

Halvön Ixia är en kall ödemark, upplyst av blixterna från de elektriska stormar som ständigt rasar över dess dystra bergstoppar. Furst Ixiataaga, de Dödas Behärskare, har styrt denna fruktansvärda plats i över tio tusen år. Staden Xaagon är centrum för hans makt, och dess odöda invånare är dömda att i evighet tjäna honom. Ett tecken på hans makt är att till och med Helgedads Mörkerherrar fruktar att inkräkta på hans rike.



En ixisk odöd soldat.



En agarashisk träksoldat.

DE HÅRDA LANDEN – TADATIZAGA

Härskare: Ghargonsjöns Shog'aash
Huvudstad: Okänd
Befolkning: 260 000
Tillgångar: Svart järnmalm, mineraler
Valuta: Ingen

I sekler har Tadatizagas helvetesliknande landskap stött bort alla varelser utom de mest uthålliga. Himlen är mörk och de stormsvepta kullarna och den giftiga växtligheten uppmuntrar de monsterliknande invånarna att stanna i sina underjordiska hålor. I Ghargonsjöns svarta, kalla vattens midnattsdjup bor Shog'aash, en ondskefull, jättelik havsdrake. Den simmar ensam efter att för länge sedan ha förtärt alla tänkbara rivaler. Då och då tar den sig upp på land för att terrorisera invånarna i Gournen, en av Mörkerherrarnas städer som byggts på Ghargon sjöns strand.

MÖRKERDÖMET SKAROR

Härskare: Mörkerherren Kraagen-skul av Helgedad
Huvudstad: Klipprygg
Befolkning: 38 000
Tillgångar: Slavar, timmer, järnmalm, koppar
Valuta: Kika (10 kika=1 guld-daler)

SLAVSTATEN NYRAZ

Härskare: Högste Krigsherren Mag-naarn av Darke
Huvudstad: Darke
Befolkning: 55 000+
Tillgångar: Skeppsbyggnad, timmer, slavar, jordbruk
Valuta: Kika (10 kika=1 guld-daler)

SLAVSTATEN NYVOZ

Härskare: Mörkerherren Dakushna av Kagorst
Huvudstad: Kagorst
Befolkning: 75 000
Tillgångar: Timmer, slavar
Valuta: Kika (10 kika=1 guld-daler)

MÖRKERHERREDÖMET ZALDIR

Härskare: Mörkerherren Gnaag av Mozgoar
Huvudstad: Shpydar
Befolkning: 26 000
Tillgångar: Järnmalm, timmer, koppar, slavar
Valuta: Kika (10 kika=1 guld-daler)

MAAKENMYREN

Härskare: Okänd
Huvudstad: V'ka
Befolkning: Okänd
Tillgångar: Outvecklade
Valuta: Inget valutasystem

HELVETESTRÄSKET

Härskare: Träskfurst Vag'kroag
Huvudstad: Okänd
Befolkning: Okänd
Tillgångar: Sällsynta örter, sällsynta mineraler
Valuta: Ingen

HAMMERLANDENS BANDITDÖME

Härskare: Baron Shinzar
Huvudstad: Svartskrud
Befolkning: 62 000
Tillgångar: Järnmalm, sällsynta mineraler, ädelstenar, legosoldater
Valuta: Måne (4 månar=1 guld-daler)
Kika (10 kika=1 gulddaler)

SLAVSTATEN OGIEN

Härskare: Krigsherren Zegron
Huvudstad: Xanar
Befolkning: 42 000
Tillgångar: Järnmalm, silver, bronin, legosoldater, slavar
Valuta: Kika (10 kika=1 guld-daler)

NAAROS' DOMLAND

Härskare: Okänd
Huvudstad: Naaros (förstörd)
Befolkning: Okänd
Tillgångar: Huvudsakligen förstörd
Valuta: Ingen

De Primitiva/Drodarinska folken

KUNGADÖMET STARN

Härskare: Kung Korl
Huvudstad: Vostberget
Befolkning: 2000+
Tillgångar: Järnmalm, guld, ädelstenar, sällsynta mineraler, bronin
Valuta: Ain (1 ain=1 gulddaler)

Starns drodarinjättar har bebott Vostbergets hallar ända sedan De Gamla kungadömenas Tidsålder. De är en isolerad ras, som fjärmat sig från all kontakt med människorna sedan den Stora Pesten år 2514 MS ödelade deras befolkning. De har starka vänskapsband med dvärgarna i Boden, vilka – trots de stora yttre skillnaderna – också är av drodarinsk härstamning.

FRISTATEN CARON

Härskare: Svedchek Moldo
Huvudstad: Orello
Befolkning: 6000+
Tillgångar: Järnmalm, koppar, timmer, fiske, skeppsbyggnad, jordbruk, silver
Valuta: Måne (4 månar=1 gulddaler)

Denna lilla men rådiga fristat är hem för en drodarinsk ras av varelser med blå hud, kallade ogroner. De är nära släkt med dvärgarna i Bor och jättarna i Starn, och har ofta anledning att begära dessas hjälp för att slå tillbaka sina ondskefulla grannar – cenerna från Ruel – från sina norra territorier.



DE ÖDE KELDERLANDEN

Härskare: Greve Laj av Sheasu
Huvudstad: Sheasu
Befolkning: 2000+ (Sheasu)/30 000 (fastlandet)
Tillgångar: Skeppsbyggnad, fiske, jordbruk
Valuta: Ren (10 ren=1 gulddaler)
Enbart Sheasu

Ön Sheasu är den enda

mänskliga bosättningen i de öde Kelderlanden, vars fastland är en jättelik djungel befolkad av ödlor och andra halvintelligenta reptilvarelser av agarashisk härstamning som flydde dit efter Naaros fall. Greve Laj härskar över en liten befolkning av landsflyktiga från flera länder vilka av olika skäl har valt att inte återvända till sina hemländer.



KUNGADÖMET BOR

Härskare: Kung Ryvin
 Huvudstad: Boradon
 Befolkning: 130 000
 Tillgångar: Järnmalm, koppar, silver, platina, sällsynta mineraler, sällsynta metaller, ädelstenar, guld
 Valuta: Ain (1 ain=1 gulddaler)

Kungadömet Bor är hemland åt alla drodarinska dvärgar i

norra Magnamund. De vidsträckta kullarna och hallarna i Stora Borkedjans hjärta formades av detta kortvuxna och envisa folks skickliga arbete. Deras uppfinningsrikedom (i synnerhet vad gäller nya vapen och rustningar) och deras berättelser om mod och tappra dåd är berömda över hela Magnamund.

KUNGADÖMET BODEN

Härskare: Kung Lomaer II
 Huvudstad: Anarin
 Befolkning: 120 000+
 Tillgångar: Järnmalm, bronin, guld, silver, sällsynta metaller, sällsynta mineraler, jordbruk, fiske
 Valuta: Ain (1 ain=1 gulddaler)

LARAS BRÄNDA LAND

Härskare: Häxkonungen Shasarak
 Huvudstad: Ingen
 Befolkning: 2 000+
 Tillgångar: Glest jordbruk
 Valuta: Sekin (1 sekin=1 gulddaler)

AZANAMS MOLNRIKE

Härskare: Kung Okosa
 Huvudstad: Ingen
 Befolkning: 12 000
 Tillgångar: Sällsynta örter, sällsynta mineraler, timmer, kryddor
 Valuta: Inga

ORMBUNKSSKOGEN

Härskare: Ingen
 Huvudstad: Ingen
 Befolkning: Tveksam
 Tillgångar: Sällsynta örter, sällsynta växter, sällsynta träslag
 Valuta: Ingen

KALTES ISVIDDER

Härskare: Brumalmarc Kzu'tooa
 Huvudstad: Ljuk
 Befolkning: 6 000
 Tillgångar: Pälsar
 Valuta: Gulddaler (endast Ljuk)

KAUMS ÖDEMARK

Härskare: Okänd
 Huvudstad: Ingen
 Befolkning: 1 000+
 Tillgångar: Silver, ädelstenar, sällsynta metaller, sällsynta örter
 Valuta: Ingen

Mörkerherrarna

Under Shiantis Guldålder började Naar, Mörkrets konung, skapa nya, mäktiga tjänare som skulle kämpa för hans sak och återvinna det välde som gick förlorat då Naaros förstördes. Han använde sin makts fruktansvärda kraft för att skapa en ras övernaturliga varelser som skulle bli hans generaler i det krig som skulle göra slut på alla krig. Dessa fruktansvärda varelser var Helgedads Mörkerherrar.





Helgedads varelses



HELGAST

Mörkerherren Vashna skapade ursprungligen helgastarna för krigen mot sommerlännin-garna. De är mäktiga odöda varelser vilka kan anta mänsk-
lig gestalt. Detta, parat med deras osårbarhet för vanliga vapen, gör att de passar ut-
märkt för uppdrag som spio-
neri och mord. De har kraftigt främjat Mörkerherrarnas sak genom att undergräva län-
derna i norra och södra Mag-
namund.



VORDAK

Vordakerna var de första odöda som kallades fram och dominerades i Vashnas första experiment i Helgedads labo-
ratorier. Deras skelettkroppar är skapade kring kraftkristal-
ler som kallas "vordakstenar" och när de förintas återgår de till denna kristallform. De har starka fysiska krafter och är ofta underbefälhavare i Mör-
kerherrarnas härar, där de be-
härskar drakkarimregemen-
tena.



ZLANBEST/KRAAN

Zlanbestarna, och deras mindre artsläktingar kraa-
nerna avlades i Helgedads gruvor som flygdjur åt Mör-
kerherrarna och nadziranim-
befälhavare. De utfordras med szallers och träskgiakers kött, och är tillräckligt starka och vildsinta för att låta Mörker-
herrarna färdas med stor has-
tighet. Vashna samlade en mängd av dem för invasionen av Sommerlund, och det var deras luftangrepp som för-
störde Kai-klostret.



KRYPTMONSTER

Dessa bevingade, hjärnliknande varelser kan manas fram av Mörkerherrarna från den sfär där deras härskare, Naar, dväljes. De är lika hemiska som de är mäktiga och används ofta för att bevaka Mörkerherrarnas boningar, gravar och skatter. Mörkerherrarna kan använda en ström av kryptmonster för att överväldiga en fiende, eller sända dem likt en farsot över ett land för att förgöra dess boskap och odlingar och skapa kaos.



DOMVARGAR

Domvargarna, vilka är större och vildare än norra Magnmunds bergsvargar, avlades först i Helgedad för att tjänstgöra som giakofficerarnas riddjur. De var uthålliga, och förökade sig fort i den Svarta Stadens vargfällor och blev snart en vanlig syn i varje fästning i de Mörka Landen. Stora domvargsenheter används för att bära giaklansiärer i strid, och som riddjur för spejare och budbärare.



XAGHASH

Trots att de är bland de svagaste av de lägre Mörkerherrarna, så är xaghasherna mäktiga varelser. De är alltid inblandade i komplicerade planer och hovintriger för att stiga i sin ondskefulla hierarki. För att bibehålla sin fysiska styrka måste de äta varmblodiga varelser (företrädesvis människor), och många av de angrepp som utgår från de Mörka Landen, är rädder för att samla "mat" åt dessa motbjudande varelser.

Mörkerherrarnas rikes uppkomst

En gång fanns det tjugo Mörkerherrar, var och en unik och mycket mäktig, och var och en med ett "hov" av följeslagare, hämtade ur nadziranims och xaghashernas led. Den mäktigaste herren var Vashna. Han planerade Ödeläggelsekriget, som fick drakkarimfolken att underkasta sig hans vilja. År MS 3192 utropades han till de Mörka Landens Överherre. Då beordrade han byggandet av åtta jättelika fästningsstäder.

År MS 3262 började Vashna bygga Helgedad, den mäktigaste av Mörkerherrarnas städer. Den ligger på en granitö i en jättelik vulkanklyftas centrum, och kostade en miljon giakslavars liv under de många år det tog att bygga dess murar, tinnar och torn av svart stål. En bro av förvridet stål sträcker sig nu över den brinnande klyftan och förbinder Helgedad med Naogizagas öde slätt, där kratrar av smält sten sprutar fram en svart gas som ständigt sveper in staden i skugga.

Under stadens torn och gator av järn ligger många fängelsehålor som sänker sig ned genom klippan mot klyftans flammande botten. Här ligger de hålor där Vashnas ondskefulla skapelser, vordaker, domvargar och kraaner avlades fram och sedan strömmade ut för att fylla på Mörkerherrarnas arméer och säkra seger efter seger i ständiga expansionskrig. Men segerns sötma försvann när en ny slags krigare dök upp ur den Norra Tomheten. För första gången besegrades Vashna av de dödliga män som

kallades sommerlänningar; hans arméer kastades tillbaka från de Yttersta Länderna, och hejdades vid Durnbergen. Under sin anförare kung Kian grundade sommerlänningarna landet Sommerlund i det erövrade området, och stod emot alla försök att återta det. Vashna rasade.

Han svor att förgöra Sommerlund och dess kung, och började skapa en ny ondska som skulle släppas lös mot hans fiender. Hans ansträngningar ledde till helgastarnas skapelse, mäktiga odöda varelser vilka kunde anta mänsklig gestalt. De användes med god verkan under Helgastkrigen (MS 3520–50), men sommerlänningarnas styrka och beslutsamhet besegrade dem till slut. Torans magiker pekade ut dem, och med hjälp av Sommersvärdet, ett mäktigt magiskt svärd som bars av deras kung, fördrev sommerlänningarna dem ur landet. Svärdet förgjorde sedan Mörkerherren Vashna själv i det stora Slaget vid Maakenklyftan, där kung Ulnar I på domedagsklyftans själva kant dödade, och dödades av, den ondskefulle Mörkerherren.

Efter Vashnas död utbröt kaos i Helgedad då Mörkerherrarna kämpade inbördes om den yttersta makten. För att stärka sin personliga makt sökte

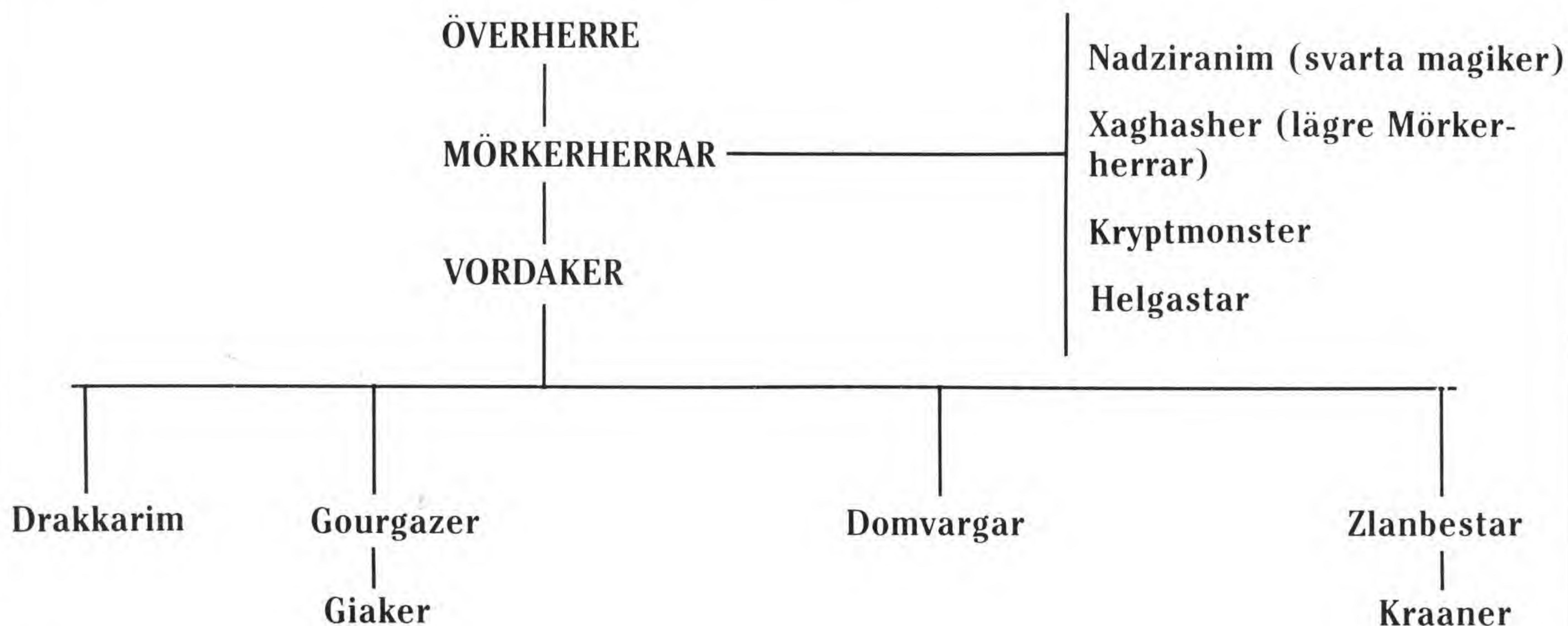


flera Mörkerherrar efter de förlorade Domstenarna som hade skapats av Agarash den Förbannade, ty med dessa mäktiga juveler kunde de behärska Helgedad och tvinga sina likar att utropa dem till de Mörka Landens Överherre. Sökandet efter Domstenarna kröntes slutligen med framgång och en Mörkerherre trädde fram som gjorde anspråk på tronen. Hans namn var Zagarna, och i likhet med sin forne herre Vashna, lovade han att i grunden förgöra Sommerlund. Han utnyttjade sin nya kraft

för att gå till angrepp mot Kai-klostret, men invasionen slogs tillbaka tack vare de sommerländska bågskyttarnas överlägsenhet. Gäckad, men inte avskräckt, riktade Zagarna sin uppmärksamhet på de övriga mänskliga staterna. Han sände ut agenter till Stornlandens kungliga hov och använde dem för att vidmakthålla de ständiga striderna. På andra platser var hans nadziranim i färd med att söka efter de magiska föremål och visdomsböcker som gått förlorade då de Äldre Magerna försvagades i den Stora Pesten 2514 MS.

Mörkerherrarnas härar

MÖRKERHERRARNAS ARMÉ OCH BEFÄLSORDNING



Mörkerherren Zagarna, vilken segrat efter att sökandet efter Domstenarna avslutats, inriktade snart sin energi på att skapa en arsenal av fruktansvärda vapen. Med dessa bistod han de vassagoniska och shadakinska rikena och fick del av deras krigsbyten. Han smidde kraftstavar, och tyglade blå blixtar i deras förvridna svarta stålskaft. Explosiva kristaller, stora järn-och-eld svärd, dolkar med magiska klingor och förgiftade spetsar som alltid fann sina mål, var bland de många grymma vapen som Zagarna skapade som förberedelse för sin allt överskuggande önskan – invasionen och erövrandet av Sommerlund. MS 4950 beordrade han byggandet av befästningar i Durnbergen; dessa skulle

tjäna som mobiliseringsplatser för hans giakarméer och som baser för de av hans agenter och spioner som placerats i Sommerlund. Han byggde noggrant upp sina härar, och såg till att deras antal och rörelser doldes för de somerländska gränsjägarnas spanande ögon.

Det var i början av år MS 5050 som ödet gav ett lämpligt tillfälle för Zagarnas invasion, då en somerländsk magiker vid namn Vonotar förrådde sitt land i utbyte mot nadziranims magi och vapen. Hans förräderi ledde till att nästan hela Kai-orden utplånades, men säkrade inte segern för Zagarna, vilken ödet bestämt skulle stupa under Holmgårds belägring.

MÖRKERHERRARNAS VAPEN

HELGASTSTAV

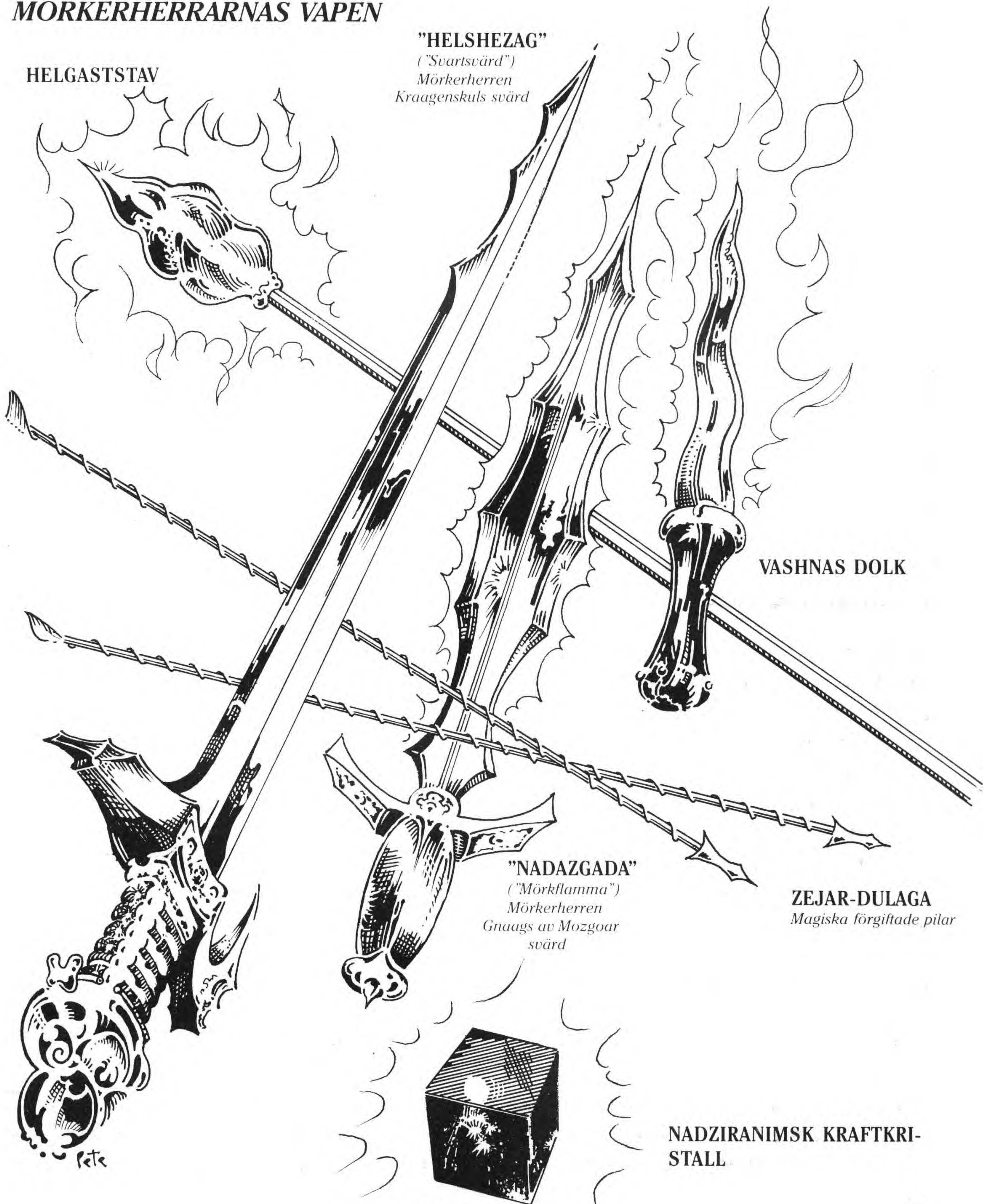
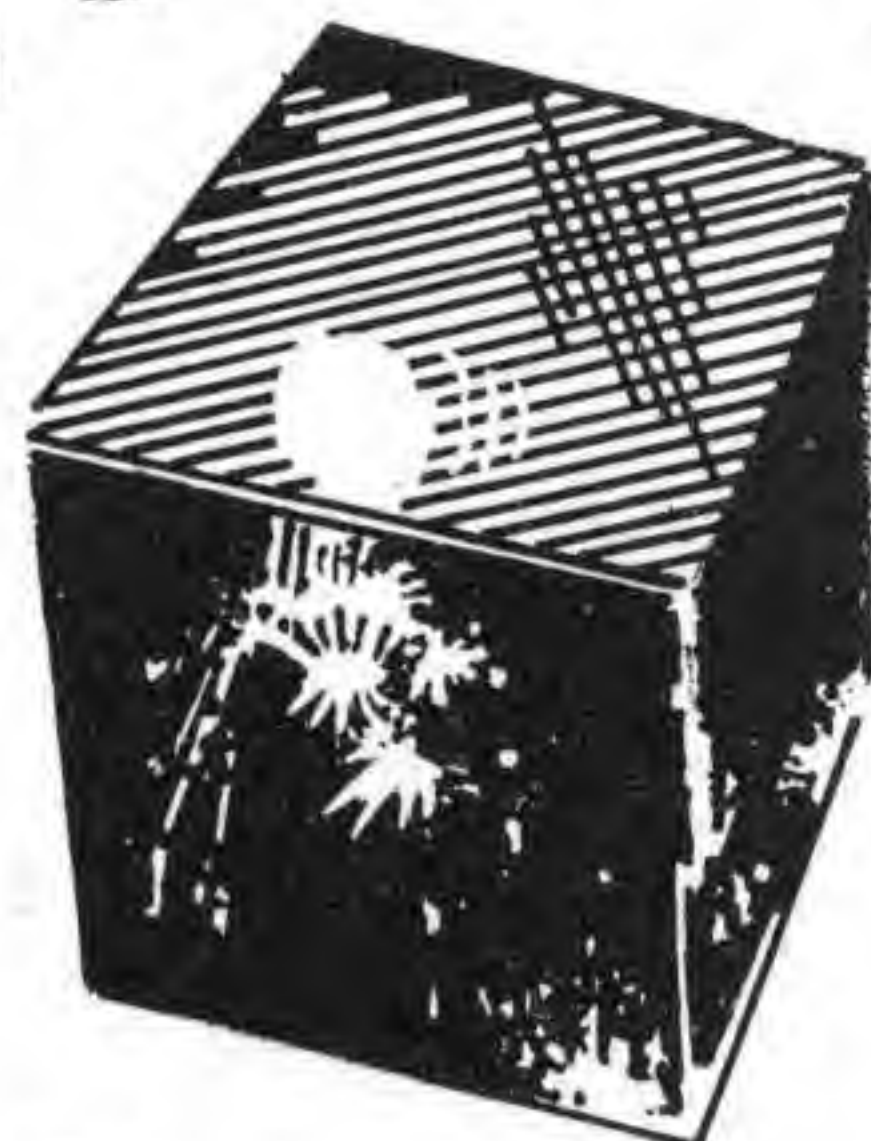
"HELSHEZAG"
("Svartsvärd")
Mörkerherren
Kraagenskuls svärd

VASHNAS DOLK

"NADAZGADA"
("Mörkflamma")
Mörkerherren
Gnaags av Mozgoar
svärd

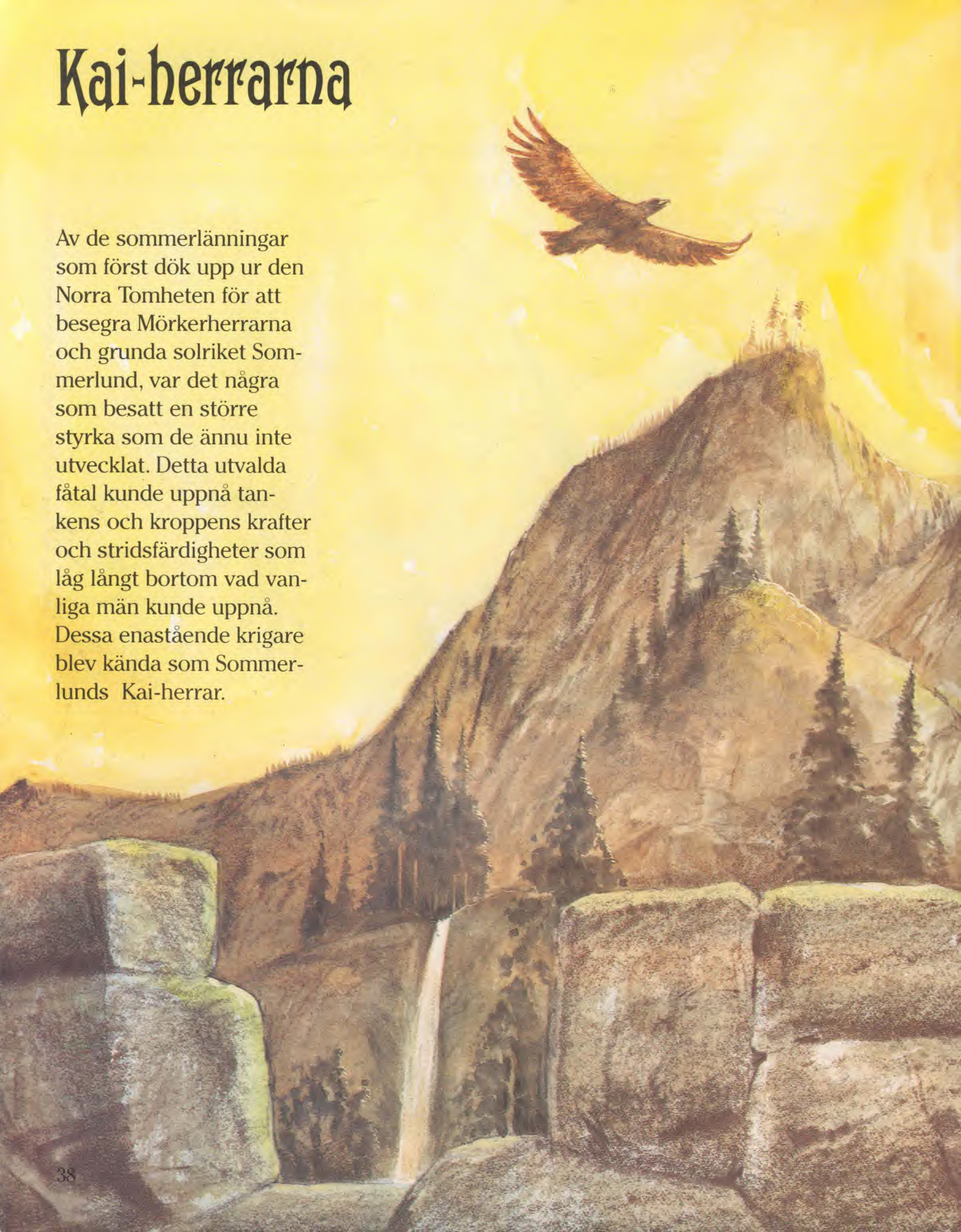
ZEJAR-DULAGA
Magiska förgiftade pilar

NADZIRANIMSK KRAFTKRI-
STALL



Kai-herrarna

Av de sommerlänningar som först dök upp ur den Norra Tomheten för att besegra Mörkerherrarna och grunda solriket Sommerlund, var det några som besatt en större styrka som de ännu inte utvecklat. Detta utvalda fåtal kunde uppnå tankens och kroppens krafter och stridsfärdigheter som låg långt bortom vad vanliga män kunde uppnå. Dessa enastående krigare blev kända som Sommerlunds Kai-herrar.





Kai-herrarnas uppkomst



SOLÖRNEN: Segerrik vid Maakenklyftan

Den förste Kai-herren var en adlig krigare, en baron av Toran, som utmärkte sig under det stora Slaget vid Maakenklyftan. Med hjälp av Dessis magiker kom han att inse sina krafter sanna väsen och skälet till att han erhållit dem. Ty på deras uppmaning sökte han efter, och fann Nyxators Kunskapsstenar, och genom dem släppte han fram den vishet och styrka som vilade inom honom.

År MS 3810 byggde han ett kloster högt uppe bland kullarna i västra Sommerlund på land som tillhörde den kungliga domänen och grundade Kaiorden. Klostret blev en krigarskola där de mäktiga krafter som fanns hos varje Kai-herre utvecklades. Han antog namnet



Skriver Magnakais Bok

Solörnen, delvis för att hedra solriket, och delvis med tanke på sitt örntecken som baron, och skrev ned sina upptäckter i en stor volym som blev känd som Magnakais Bok. Vägleda av denna boks visdom och av Kai-stormästarens, Solörnens, personliga utbildning, växte och blomstrade Kai-orden. Sådana barn i rikets riddares hushåll som sågs besitta vilande Kai-färdigheter sändes till klostret för att få särskild utbildning. De inträdde i en strikt men varm gemenskap där deras potential som krigsherarer utvecklades till sin högsta nivå. De färdigheter som gjort att de först uppmärksammats av sin länsherre fulländades under Kai-mästarnas övervakande ögon. Förutom Kai-färdigheterna lärdes de också dygderna sanning, ära och



Lyssnar till Dessis magiker

osjälvviskt mod.

Efter ett år fick var och en av dem ett nytt namn. Det gavs av deras lärare på Fehmarndagen och det återspeglade sidor av deras mognande personligheter. Vartefter de unga noviserna kom att behärska de tio grundläggande Kai-färdigheterna, så erhöll de nya ranger och titlar, och fick allt större ansvar både inom och utom klostret. När de uppnått rangen Krigare eller Gesäll, sändes en Kai-herre antingen att tjänstgöra i den sommerländska armén, eller också sändes han utomlands för att samla kunskap om rikets grannländer. När han behärskade alla de tio grundläggande Kai-färdigheterna, blev Kai-herren Kai-mästare. Eleven blev nu en lärare, vars uppgift var att utbilda unga

Finner Nyxators Kunskapsstenar

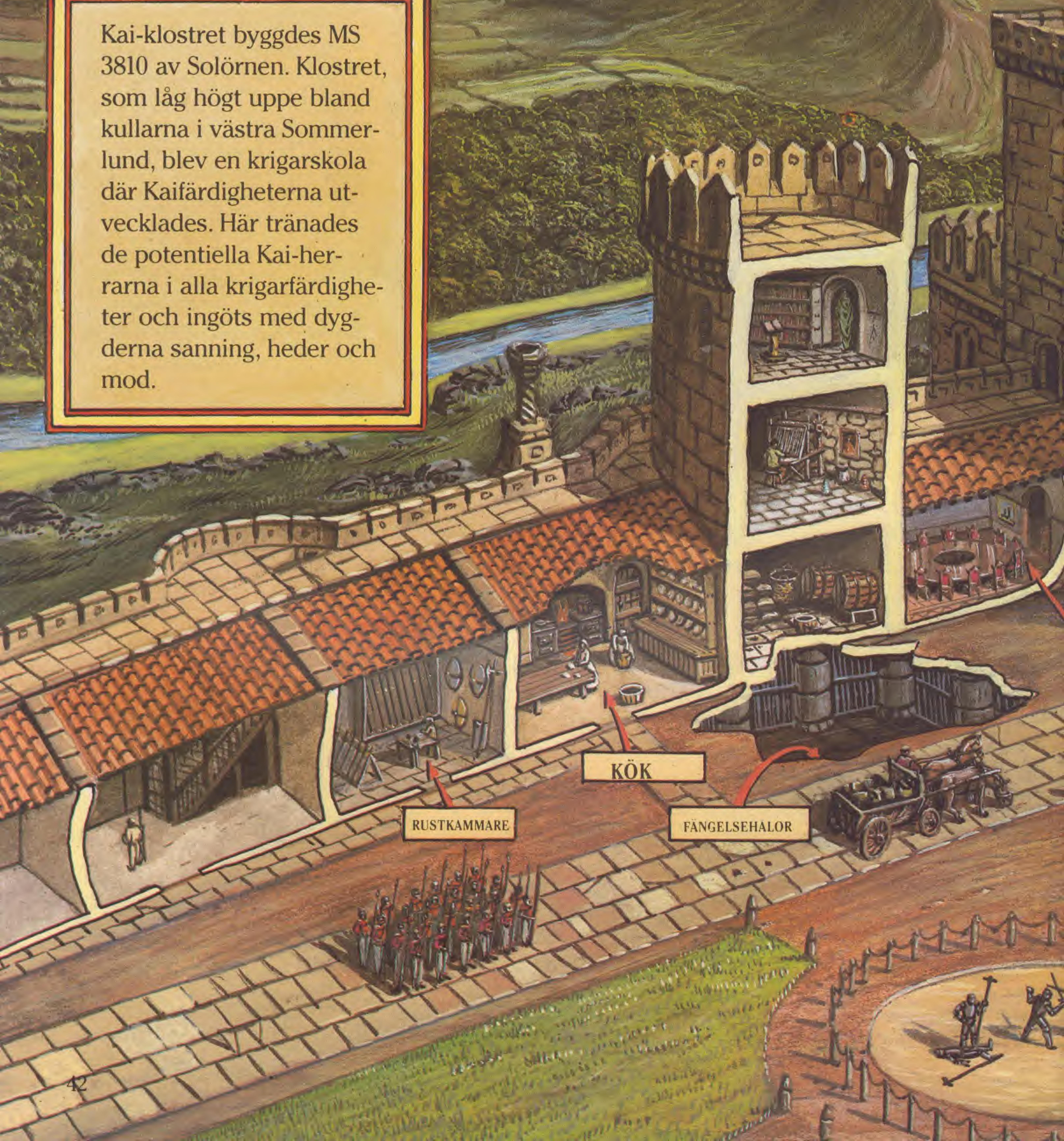
noviser i Kais läror.

Men Kai-mästarens utbildning var ännu inte fullbordad, ty bortom de tio grundläggande färdigheterna väntade de högre Kai-kunskaperna. Dessa "Magnakai"-färdigheter överfördes från generation till generation av Kai-herrar genom personlig utbildning och studium av Magnakais Bok. Dessa färdigheter var indelade i grupper, vilka var och en styrdes av en särskild träningsskola som kallades "kunskapscirkel". Genom att behärska samtliga Magnakaifärdigheter i en kunskapscirkel, så ökade Kai-mästarna sin stridsskicklighet och sin fysiska och psykiska uthållighet till en nivå som lågt långt över allt vad en vanlig dödlig krigare annars skulle kunnat uppnå.



SOLENS TORN

Kai-klostret byggdes MS 3810 av Solörnen. Klostret, som låg högt uppe bland kullarna i västra Sommerlund, blev en krigarskola där Kaifärdigheterna utvecklades. Här tränades de potentiella Kai-herarna i alla krigarfärdigheter och ingöts med dygderna sanning, heder och mod.



KÖK

RUSTKAMMARE

FÄNGELSEHALOR

Kai-klostret

STORMÄSTARENS RUM

KAI-MÄSTARNAS RUM

KAI-MÄSTARNAS HALL

NORRA VAKTEN

DURNTORNET

KUNSKAPSHALL (ANDEN)

KUNSKAPSHALL (LJUSET)

KUNSKAPSHALL (ELDEN)

MATFÖRRÅD

VATTENTANK

STORA HALLEN

KUNSKAPSHALL (SOLARIS)

SOVSALAR

BAD

STALL

TRÄNINGSPLAN

BÅGSKYTTEBANOR

Bråket på Ragadorns Vårdshus

Inledning

Bråket på Ragadorns Vårdshus är ett rollspel för flera spelare, där du får en chans att spela rollen av någon av Ragadorns berömda, eller okända, invånare. För att få ut mesta möjliga spänning och glädje av spelet, bör spelarna uppföra sig som om de var de personer de fått (därför termen "rollspel"). Vare sig din rollperson är infödd i staden, eller en besökare, så väntar alltid en minnesvärd natt på Ragadorns vårdshus.

Förberedelse

Innan spelet kan börja måste du skära ut de färgade spelbrickorna och stridstabellen som finns på sidan 95. Personbeskrivningarna på sidorna 48–49 bör kopieras upp på separata papper, eller också kan de kopieras, klippas ut och sättas fast på varsitt papper. (Spelarna kan finna det lämpligt att kopiera upp dessa regler separat, eftersom det blir svårt att rådfråga dem under spelets gång.)

Inledning

1. Spelet är avsett för mellan 2 och 10 spelare, som var och en kontrollerar en eller flera rollpersoner.
2. Rollpersonerna fördelas på spelarna beroende på hur många spelare som deltar. Se personmatrisen.
3. Spelarna tar sina personlighetsbeskrivningskort.
4. Vårdshusvärden blandar de särskilda föremålsbrickorna och lägger ut dem upp och ner, ett på varje rollpersons kort. (Se helgastreglerna för särskilda omständigheter.)
5. Spelarna kan nu titta på sina särskilda föremål och justera sina rollpersonskort beroende på vilket särskilt föremål de fått.
6. Varje spelare tar den färgade spelbricka som hör ihop med hans person eller personer.

Vårdshusvärden förbereder nu spelplanen på följande sätt:

1. Ställ ut stols- och vårdshusföremålsbrickorna med rätt sida upp på spelplanen. Man bör bemöda sig om att ställa ut dem på ett realistiskt sätt, så att stolarna tex står runt borden, facklorna vid väggen, etc.

2. Lägg ut vårdshusvårdsbrickan och de tre statistbrickorna på spelplanen. Åtminstone en av tjänsteflickorna skall ställas bakom disken, och croupieren skall stå bredvid spelbordet.
3. Lägg ut de 9 värdebrickorna med framsidan ner var som helst på spelplanen. Om en värdebricka står i samma ruta som en statist, antas värdeföremålet i fråga ägas av denne statist. Om en värdebricka placeras på samma ruta som bardisken, spelbordet, ett vårdshusföremål eller en möbel, så anses värdebrickan vara dold (se "Dolda brickor").

Spelarnas målsättningar

Varje spelare måste försöka uppfylla den målsättning som anges på respektive rollpersons kort (se också "Helgast" och "Hur man vinner").

Startpositioner

Spelet börjar med spelaren till vänster om vårdshusvärden

1. Peka ut ett tal på slumpalstabellen. Detta gör du genom att lägga upp tabellen på en plan yta och hålla en penna ovanför den. Pennan bör hållas minst 25 cm över bordet. Låt därefter pennan falla ner på bordet. Den siffra pennan faller på är den som pekats ut. Om den utpekade siffran är 0, så räknas det som noll.
2. Om siffran som pekades ut är 0–6, så kan spelaren placera ut sin rollperson på vilken ruta som helst inne i vårdshuset, med undantag för på ett bord eller bakom disken.
3. Om siffran var 7–9, så måste spelaren placera sin rollperson i någon av de fyra dörrarna.

Speldrag

Spelet utspelas i drag, där varje drag består av fyra moment – förflyttningmoment, projektilmoment, stridsmoment, spelmoment. I första draget går man medsols, och därefter växlar man mellan medsols och motsols varje drag. Varje spelare fullgör sin åtgärd innan man övergår till nästa moment.

Förflyttningmoment

1. Vårdshusvärden flyttar en eller flera statistbrickor.
2. Varje spelare flyttar i tur och ordning sin(a) personbricka(or) upp till den maximala tillåtna förflyttning som står på personkorten.
3. Om en spelare flyttar sin bricka till en ruta som gränsar till en annan rollpersons ruta, så kan han välja att slåss eller tala med den andra personen. Om han väljer att göra



någondera, så kan inte den person han valde att slåss eller tala med, flytta sin bricka samma drag.

4. Spelare kan inte flytta diagonalt, eller gå genom en ruta där det står en annan spelare.

Projektilmoment

1. Varje rollperson som innehar eller står bredvid ett föremål som kan slängas, kan nu välja att slänga detta föremål på en annan rollperson.
2. Se efter på projektiltabellen på spelplanen för att avgöra om en kastad projektil träffar sitt mål, och om så är fallet, hur många KROPPSPOÄNG som målet förlorar.
3. Vapen kan, om så önskas, kastas, men är då förlorade tills dess den som kastat dem återtar dem.
4. Kastade magiska vapen åstadkommer extra skada på målet om de träffar. Se stridstabellen på samma sätt som vanligt (se "stridsreglerna"), men bortse från alla KROPPSPOÄNG som angriparen förlorar.
5. Projektiler som missar sitt mål, landar en ruta framför målet om det utpekade slumpalet är jämnt, och en ruta bakom om det är udda.

Stridsmoment

1. Strid kan bara förekomma mellan två rollpersoner som står bredvid varandra i slutet av projektilmomentet. Om någon av rollpersonerna är obehärdad, så minskas hans STRIDSPOÄNG med 4.
2. Rollpersoner kan bara samarbeta med varandra om de valt att tala med varandra på spelplanen, det vill säga om de står bredvid varandra. Om en spelare under Förflyttningmomentet valt att tala med en annan spelare, så kan han inte angripa samme spelare i samma drag, utom om den andre spelaren slängt en projektil på honom under Projektilmomentet.

Strid går till på följande sätt:

1. Den spelare som går till angrepp ("angriparen") jämför sin STRIDSPOÄNG med den spelare han angriper ("försvararen").
2. Försvararens STRIDSPOÄNG dras ifrån angriparens STRIDSPOÄNG. Mellanskillnaden utgör stridsförhål-

- landet.
3. Angriparen pekar ut ett tal på slumpalstabellen.
 4. Angriparen vänder nu på slumpalstabellen. På baksidan står stridsstabellen, och där letar han rätt på det tal som motsvarar stridsförhållandet. Därpå följer han den kolumnen tills han finner det slumpal han pekade ut, och där står hur många KROPPSPOÄNG som både angriparen och försvararen förlorar i detta stridsmoment. ("F" står för försvararens förluster, och "A" för angriparens.)
 5. Varje spelare justerar nu sitt rollpersonskort för förändrade KROPPSPOÄNG.
 6. Den som förlorade flest KROPPSPOÄNG kan nu avgöra om han vill fortsätta slåss, eller om han vill fly. Om han väljer att fortsätta slåss, så kan ingen av de båda rollpersonerna flytta eller kasta någon projektil under nästa Förflyttnings- eller Projektionsmoment. I nästa Stridsmoment fortsätter striden, men nu blir angriparen försvarare och tvärtom.

Om förloraren väljer att fly, så kan han öka sin förflyttning med 2 under nästa Förflyttningsmoment. Då måste han flytta ifrån sin angripare. Angriparen kan om han vill ta upp jakten, men förloraren måste få tillfälle att flytta först.

7. En rollperson vars KROPPSPOÄNG blir noll eller lägre, är död. Brickan ligger kvar på spelplanen där rollpersonen blev dödad, och hindrar förflyttning.
8. Segraren kan ta alla former av guld, vapen eller föremål från förlorarens lik i slutet av Stridsmomentet. Den besegrade spelaren måste överlämna den döde rollpersonens personkort till stridens segrare.
9. Rollpersoner som slåss från en högre position (på ett bord, en stol eller baren) kan öka sin STRIDSPOÄNG med 1 när de slåss mot en motståndare som står på golvet.

Spelmomentet

1. I Spelmomentet kan varje rollperson som står bredvid spelbordet, och som inte är inblandad i strid, välja att spela hasard.
2. Om någon rollperson står på spelbordet, eller om croupieren inte står bredvid spelbordet, kan inget hasardspel förekomma.

Hasardspel går till på följande sätt:

1. Värdens blandar spelbrickorna med framsidan ned.
2. Varje spelare ropar i tur och ordning ut en siffra mellan 0 och 9, och

talar om hur mycket han vill satsa (lägsta insats 2 gulddaler, högsta 10.)

3. När alla siffror och insatser tillkännagivits, drar värdens på måfå en av brickorna.
4. Den spelare som satsat på den siffra som drogs vinner fyra gånger insatsen. Om någon spelare satsat på en siffra som är strax under eller strax över den som drogs, så vinner han två gånger insatsen. Alla andra spelare förlorar sina pengar.
5. Spelarna kan gå fram till eller lämna spelbordet under Förflyttningsmomentet.

Helgast

Helgastar är odöda som kan byta skepnad, och som tjänar Helgedads Mörkerherrar. En av rollpersonerna (med undatag för Ensamma Vargen) är i själva verket en förklädd helgast. Vilken spelare det är, utses på följande sätt:

**Antal
spelare**
2

**Tillväga-
gångssätt**

Den spelare som inte har Ensamma Vargen, väljer ut en av sina fyra rollpersoner att vara helgasten. Observera att värdshusvärdens inte kan vara det.

3-6

Ensamma Vargenspelaren får först särskilda föremål. Därefter byts en av de kvarvarande brickorna ut mot helgastbrickan, innan de delas ut. Den rollperson som får helgastbrickan blir varelsen.

7-10

Ensamma Vargen och värdshusvärdens får först ut särskilda föremål. Därefter gör man på samma sätt som vid 3-6 spelare.

Helgastens målsättning är att döda Ensamma Vargen. Denna målsättning gäller i stället för den som står på kortet.

Helgasten kan inlåta sig i strid utan att avslöja sin verkliga identitet, och alla KROPPSPOÄNG som då förloras, stryks på vanligt sätt. Om "förklädnadens" KROPPSPOÄNG blir noll, så måste spelaren avslöja sin rätta identitet genom att placera ut helgastbrickan på spelplanen (på sin rollpersonsbricka).

Helgasten fortsätter därefter att spela med den FÖRFLYTTNING, KROPPSPOÄNG och STRIDSPOÄNG som står på spelplanen.

Helgastspelaren kan när som helst under spelets gång avslöja sin identitet, men för att hålla de övriga i okunskap rekommenderas det att han håller den hemlig så länge som möjligt.

När helgasten dyker upp, kan den bara dödas av ett magiskt vapen (Ensamma Vargens Magiska Spjut, det Magiska Svärdet – ett Särskilt Föremål – eller den Magiska Stridsklubban – ett Särskilt Föremål – är de enda vapen som kan minska helgastens KROPPSPOÄNG under strid.) Alla normala vapen är verkningslösa, och man kan bortse från alla KROPPSPOÄNG som helgasten förlorar i strid mot en spelare som bara är beväpnad med normala vapen.

Hinder för förflyttning

Att klättra över ett bord minskar rörelseförmågan med 2 rutor.

Att stiga upp på eller ned från ett bord minskar rörelseförmågan med 1 ruta.

Att plocka upp ett föremål minskar rörelseförmågan med 1 ruta.

Att klättra över en död rollperson minskar rörelseförmågan med 1 ruta.

Att lämna värdshuset genom ett fönster minskar rörelseförmågan med 2 rutor.

Att lämna värdshuset

Rollpersonerna kan lämna värdshuset genom någon av de dörrar eller fönster som visas på spelplanen. De kan komma tillbaka in genom dörren två drag senare.

Särskilda föremål

Livselixiret kan bara användas en gång under spelets gång. När en spelare använder det, måste han visa brickan, som därefter tas bort från spelet. Trollstaven och besvärjelseboken kan bara användas två gånger under spelet.

Dolda värdeföremål

En spelare måste stå ett drag bredvid en dold värdebricka för att kunna göra anspråk på den under nästa drags Förflyttningsmoment. Rollpersoner som är inblandade i strid kan inte söka efter dolda värdeföremål.

Hur man vinner

2-6 spelare

Ett parti tar 16 drag. Efter det sextonde dragets Spelmoment räknar man ut varje spelares poäng på följande sätt:

För varje uppnådd målsättning +6 p
För varje överlevande rollperson +3 p
För varje särskilt föremål du äger +1 p
För varje rollperson du förlorat -2 p

Den spelare som har flest poäng vinner.

7-10 spelare

Den förste spelare som uppnår sina målsättningar och lämnar värdshuset genom dubbdörren utropas till vinnare.

SPELORDNING

FÖRFLYTTNINGSMOMENT

1. Värshusvärden flyttar statisterna.
2. Spelarna flyttar, först medsols, därefter omväxlande motsols/medsols.
3. Personer bredvid varandra kan välja att prata eller att slåss.

PROJEKTILMOMENT

1. Föremål som rollpersoner tänker kasta, slängs iväg.
2. Träffar och skada räknas ut på projektiltabellen.

STRIDSMOMENT

1. Angriparens STRIDSPÖÄNG jämförs med försvararens för att räkna ut stridsförhållandet.
2. Angriparen pekar ut slumptal.
3. Angriparens och försvararens förlorade KROPPSPÖÄNG räknas ut på stridstabellen.
4. Ändra rollpersonskorten.
5. Förloraren väljer om han vill fortsätta slåss nästa gång, eller fly.

SPELMOMENT Se spelbordet för upplysningar.

PROJEKTILTABELL

Projektil	Avstånd till målet				Förlorade KROPPSPÖÄNG
	1	2,3,4	5,6,7	8+	
DOLK	2	4	6	8	3
YXA/VAPEN	2	4	5	6	4
STOL	5	7	—	—	2
FLASKA	2	4	5	6	2
FACKLA	2	4	5	6	3
MAT	2	6	9	—	1
HINK	3	5	9	—	2
KVAST	2	6	—	—	1

1. Räkna ut avståndet från kastaren till målet.
2. Jämför projektilen med avståndet enligt tabellen.
3. Peka ut ett tal på slumpstabellen.
4. Om slumptalet är samma som eller högre än siffran i tabellen, träffas målet.
5. Målet förlorar det antal KROPPSPÖÄNG som anges i kolumnen "förlorade KROPPSPÖÄNG"

RÖRELSEHINDER

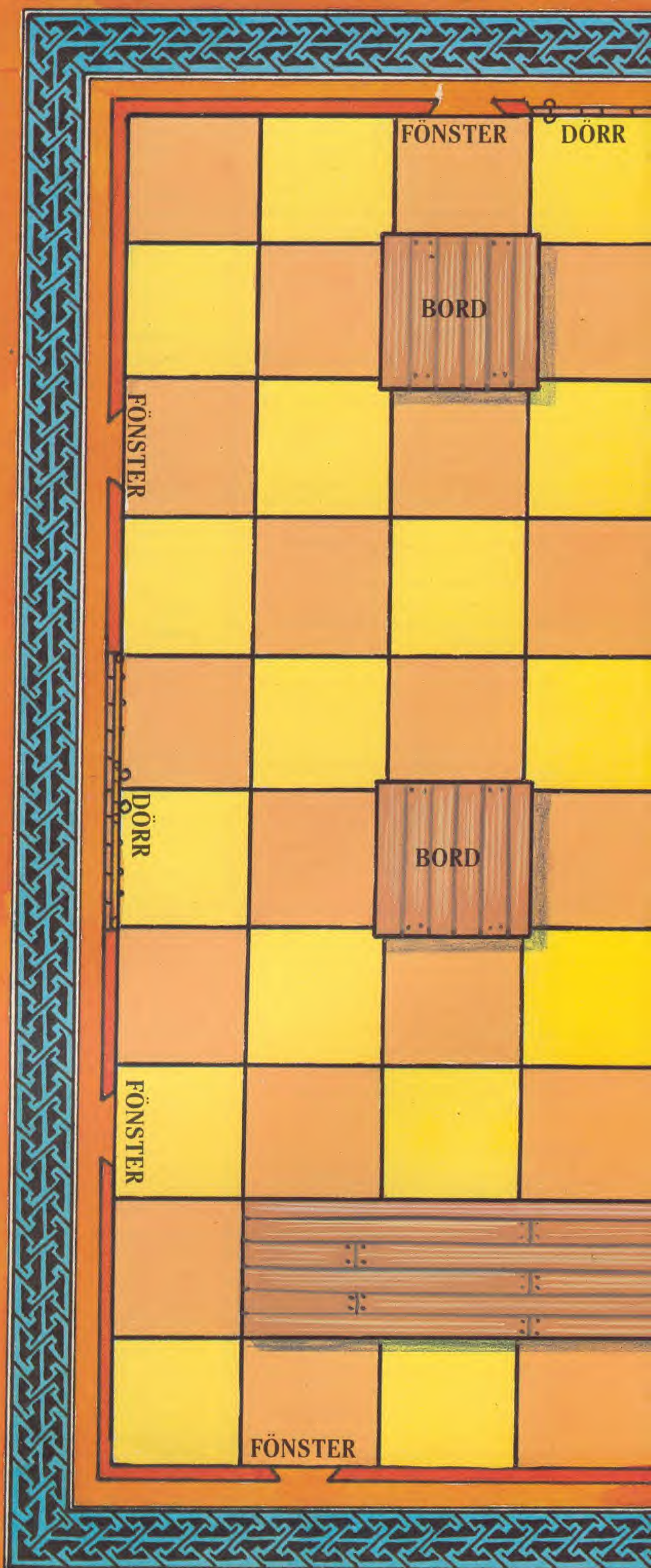
Klättra över ett bord	—2 rutor
Klättra upp på/ned från ett bord	—1 ruta
Plocka upp föremål	—1 föremål
Gå ut genom fönster	—2 rutor

SÄRSKILDA FÖREMÅL

1. **MAGISKT SVÄRD** +4 STRIDSPÖÄNG
2. **HASTIGHETSRING** +2 FÖRFLYTTNING
3. **LIVSELIXIR** +8 KROPPSPÖÄNG (bara 1 gång)
4. **MAGISK STRIDSKLUBBA** +2 STRIDSPÖÄNG
5. **BESVÄRJELSEBOK** Söver ner en spelare i två drag (bara 2 gånger)
6. **TROLLSTAV** Hejdar en spelares rörelser under två drag (bara 2 gånger)
7. **MAGISK TALISMAN** +4 STRIDSPÖÄNG om man blir angripen av en annan spelare
8. **GULDSKÖLD** +2 STRIDSPÖÄNG om man blir angripen av en annan spelare
9. **SMIDIGHETSMEDALJONG** +2 FÖRFLYTTNING förbi hinder

HELGASTVÄRDEN

STRIDS- PÖÄNG	KROPPS- PÖÄNG	GULD- DALER	VAPEN	FÖR- FLYTT- NING	MÅL- SÄTT- NING
20	30	—	Svärd	5	Döda Ensamma Vargen



DÖRR

FÖNSTER

SPELBORD

1. Vårdshusvärden blandar spelbrickorna med framsidan ner.
2. Spelarna ropar i tur och ordning ut siffror och insats.
3. Minimiinsats = 2 gulddaler
Maximiinsats = 10 gulddaler
4. Vårdshusvärden drar slumpmässigt en spelbricka.
5. Samma siffra ger 4 gånger insatsen.
Siffran före eller efter ger 2 gånger insatsen.
Alla andra siffror förlorar insatsen.

BORD

FÖNSTER

BORD

DÖRR

BARDISK

FÖNSTER



Ragadorns Vårdshus – Rollpersoner

Ensamma Vargen

STRIDSPÖÄNG: 18
KROPPSPÖÄNG: 34
FÖRFLYTTNING: 5
Vapen: Magiskt spjut
Gulddaler: 10



Du är Ensamma Vargen. En rulle funnen på en död giakbudbärare i Durn bergen antyder en komplott där Mörkerherrarna försöker ta över Ragadorn. Du anlände till staden i går kväll och angreps av en helgast. Lyckligtvis kunde du värja dig med ditt magiska spjut. Du har nu sparat helgasten till detta vårdshus och är säker på att den antagit en av gästernas yttre.

Din målsättning: att avslöja helgasten och döda den innan den dödar dig.

Riddare

STRIDSPÖÄNG: 16
KROPPSPÖÄNG: 26
FÖRFLYTTNING: 4
Vapen: Bredsvärd
Gulddaler: 12



Du är en riddare av Vita Berget, en av Durenors krigsherrar. För två dagar sedan mördades din bror i sitt slott i Rim. Du såg brottet begås och har följt mördaren, en kvinnlig äventyrerska, hit till Ragadorn. Du hoppas fånga mördaren levande och föra henne tillbaka till en domstol i Durenor, men du fruktar att hon inte kommer att ge upp utan strid.

Din målsättning: att arrestera äventyrerskan. Du får bara angripa henne om hon gör motstånd.

Magiker

STRIDSPÖÄNG: 13
KROPPSPÖÄNG: 22
FÖRFLYTTNING: 3
Vapen: Dolk
Gulddaler: 0



Du är gesäll i Torans Magikergille. Du anlände i morse till Ragadorn, men i samma ögonblick som du kom in genom stadporten angreps du av en tjuv. Under striden föll tjuven på sin dolk och dog. Du har behållit dolken och det särskilda föremål som fanns i tjuvens ficka. Därefter har du hört att tjuvarnas gille är ute efter dig.

Din målsättning: att samla ihop 20 gulddaler för biljetten tillbaka till Durenor.

Örtmästare

STRIDSPÖÄNG: 12
KROPPSPÖÄNG: 20
FÖRFLYTTNING: 3
Vapen: Dolk
Gulddaler: 8



Du är en ung örtmästare från Bautar, sänd till Ragadorn för att utreda örtmästaren Dalimors försvinnande. Du har upptäckt att era ärkefiender, cenerdruider, har grundat ett hemligt tempel i Ragadorn, och att Dalimor mördades där. Du måste återvända till Bautar med den skrämmande nyheten, men du har för lite pengar.

Din målsättning: att skaffa 40 gulddaler på vilket sätt som helst för att kunna återvända till Bautar.

Legosoldat

STRIDSPÖÄNG: 15
KROPPSPÖÄNG: 28
FÖRFLYTTNING: 4
Vapen: Svärd
Gulddaler: 16



Du är en lyckoriddare från Varetta. För två månader sedan lurades ditt regemente in i ett bakhåll och massakrerades. Du var den ende som överlevde och du har svurit att hämnas på förrädaren som förråde dina kamrater. Liksom du är han en legosoldat från Varetta och du har fått veta att han gömmer sig i Ragadorn. Du har aldrig sett honom, men du vet att han ofta förklarar sig till magiker eller gränsjägare.

Din målsättning: att döda magikern och gränsjägaren.

Druid

STRIDSPÖÄNG: 12
KROPPSPÖÄNG: 20
FÖRFLYTTNING: 3
Vapen: Påk
Gulddaler: 6



Du är medlem i en ondskefull druidsekt som kallas cener. Ditt brödraskap har grundat ett hemligt tempel djupt inne i Ragadorns hjärta, men det har upptäckts av era ärkefiender – Bautars örtmästare. Du har redan dödat en av deras spioner, men nu har de sänt en annan för att utreda hans försvinnande. Du har sparat honom till detta vårdshus.

Din målsättning: att döda örtmästaren så fort som möjligt.



Äventyrerska

STRIDSPÖÄNG: 15
KROPPSPÖÄNG: 24
FÖRFLYTTNING: 4
Vapen: Kortsvärd
Gulddaler: 12



Gränsjägare

STRIDSPÖÄNG: 15
KROPPSPÖÄNG: 24
FÖRFLYTTNING: 4
Vapen: Yxa
Gulddaler: 10



Du är en skicklig kämpe och mördare som just återvänt från ett framgångsrikt uppdrag i Durenor. Din kontaktman mördades nyss, men innan han dog gömde han din betalning, en stor diamant (värdebricka) någonstans på värdshuset. Du fruktar att någon såg det mord du utförde och att du förföljts ända från Durenor.

Din målsättning: att finna den stora diamant som är gömd någonstans på värdshuset.

Du har just återvänt från en lång och framgångsrik jakt i Durenor. Vid din ankomst sålde du några pälsverk till köpmannen för 25 gulddaler. Du upptäckte sedan att han lurat dig, och att 15 av dem var falska. Du har kommit till värdshuset fast besluten att få honom att ge dig pengarna han är skyldig dig.

Din målsättning: att antingen övertala köpmannen att överlämna 15 gulddaler, eller att döda honom och ta pengarna.

Köpmän

STRIDSPÖÄNG: 10
KROPPSPÖÄNG: 24
FÖRFLYTTNING: 3
Vapen: Dolk
Gulddaler: 20



Värdshusvärd

STRIDSPÖÄNG: 16
KROPPSPÖÄNG: 26
FÖRFLYTTNING: 5
Vapen: Påk
Gulddaler: 20



Du är en välbärgad köpmän som äger ett upplag nere vid Ragadorns kaj. Du älskar hasardspel och kommer ofta till det här värdshuset för att spela – ibland har du ordentlig tur! Dina skumma affärer har gjort att du fått många, många fiender, och du bör hela tiden vara på din vakt.

Din målsättning: att vinna 50 gulddaler vid spelbordet eller att skaffa dessa pengar på något annat sätt innan kvällen tar slut.

Som värdshusvärd är din målsättning att ta in 40 gulddaler från de övriga spelarna med hjälp av Spelbordet, och se till att ingen av personalen (statisterna) dödas.

	<i>Croupier</i>	<i>flicka 1</i>	<i>flicka 2</i>
STRIDSPÖÄNG:	10	8	7
KROPPSPÖÄNG:	21	18	18
FÖRFLYTTNING:	4	4	4
Vapen:	Dolk	–	–
Gulddaler:	3	1	1

Spelmatris

2 SPELARE

Spelare 1
Ensamma Vargen
Legosoldat
Druid
Köpmän
Äventyrerska

Spelare 2
Värdshusvärd
Magiker
Riddare
Örtmästare
Gränsjägare

3 SPELARE

(Tag bort riddaren)

Spelare 1
Druid
Magiker
Köpmän

Spelare 2
Örtmästare
Gränsjägare
Ensamma Vargen

Spelare 3
Värdshusvärd
Legosoldat
Äventyrerska

4 SPELARE

(Tag bort
örtmästare & druid)

Spelare 1
Magiker
Gränsjägare

Spelare 2
Köpmän
Riddare

Spelare 3
Äventyrerska
Ensamma Vargen

Spelare 4
Legosoldat
Värdshusvärd

5 SPELARE

Spelare 1
Äventyrerska
Gränsjägare

Spelare 2
Riddare
Druid

Spelare 3
Köpmän
Legosoldat

Spelare 4
Örtmästare
Ensamma Vargen

Spelare 5
Magiker
Värdshusvärd

6 SPELARE

Spelare 1
Ensamma Vargen

Spelare 2
Värdshusvärd

Spelare 3
Magiker
Gränsjägare

Spelare 4
Köpmän
Riddare

Spelare 5
Äventyrerska
Örtmästare

Spelare 6
Legosoldat
Druid

7 SPELARE

(Tag bort riddare,
örtmästare och druid)

Varje spelare tar
en rollperson

8 SPELARE

(Tag bort
örtmästare & druid)

Varje spelare tar
en rollperson

9 SPELARE

(Tag bort riddare)

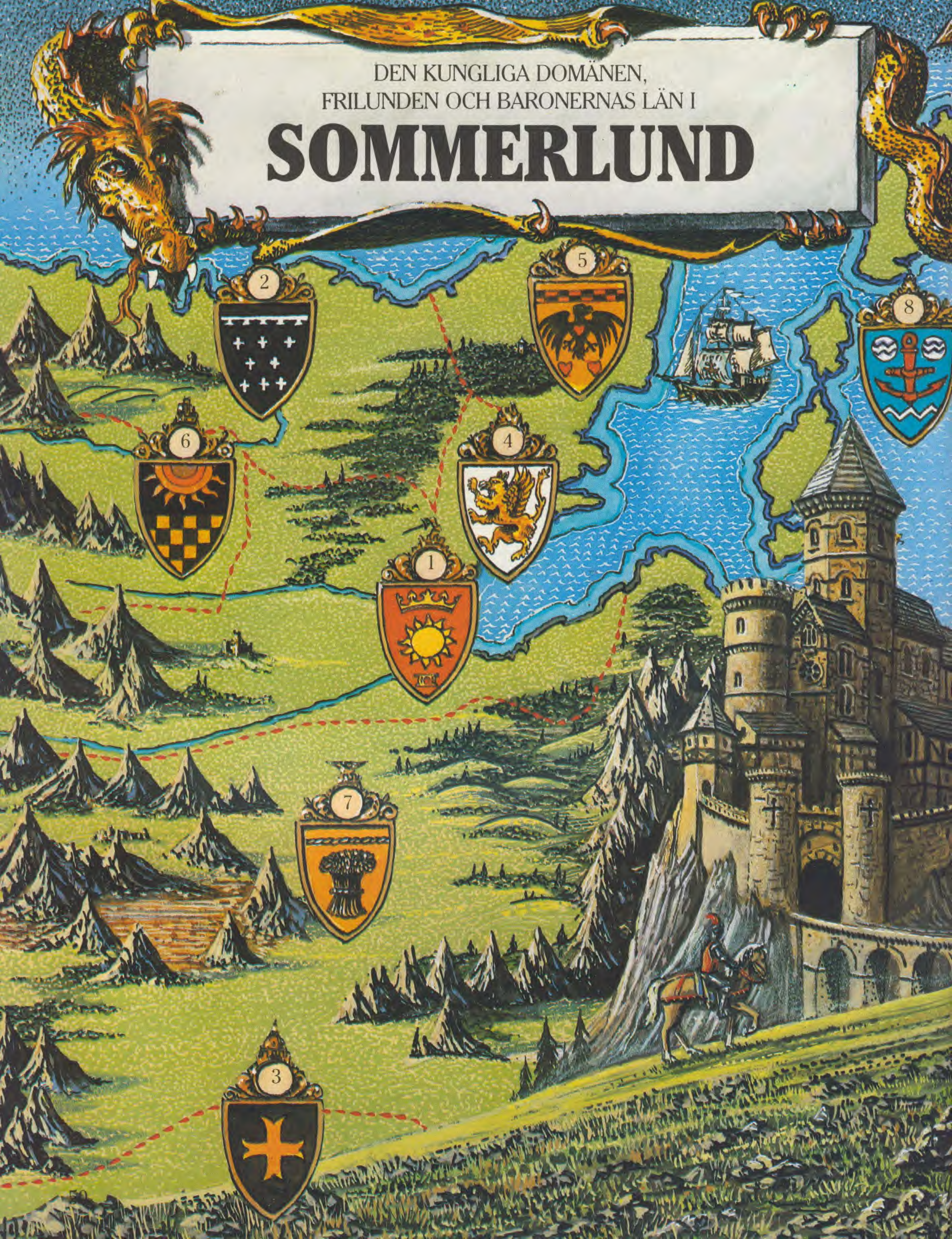
Varje spelare tar
en rollperson

10 SPELARE

Varje spelare tar
en rollperson

DEN KUNGLIGA DOMÄNEN,
FRILUNDEN OCH BARONERNAS LÄN I

SOMMERLUND



Av alla länder i norra Magnamund är det bara ett enda som stått emot de Mörka Landens fruktansvärda makt. Sommerlund – "solens land" – står nu i beredskap att utkämpa ett krig som kommer att avgöra hela kontinentens öde. Dess folks beslutsamhet och dess krigares tapperhet ses som ett lysande exempel, ett hoppets tecken för alla som fruktar den skräck som åtföljer Mörkerherrarnas herravälde. Blott genom Sommerlunds fortsatta vaksamhet och fasta vilja att överleva kan de Yttersta Ländernas framtid garanteras.

SKÖLD 1

KUNG ULNAR V:s DOMÄN

Den kungliga domänen omfattar huvudstaden Holmgård och en stor del av centrala Sommerlunds skogklädda dalar. Domäns föreståndare är riksmarskalken, kronprins Peletar, kungens ende son. Dessutom räknas alla landsvägar, broar och skogar till dessa kungliga besittningar.

SKÖLD 2

BARONKON- FEDERATIONEN TORAN

Trots att den ses som ett baroni så är Toran en konfederation av gillen, vilka behärskar stadens sociala, politiska och ekonomiska liv. Alla ledande ställningar innehas av gillesmän, och de viktigaste kontrolleras av magikergillet – Kristallstjärnans Brödraskap.

SKÖLD 3

BARONIET RUANON

Långt i söder ligger den avlägsna provinsen Ruanon som styrs av baron Oren Vanalund. Guldet och de ädla stenarna som utvinns ur Maakenklyftan är en viktig inkomstkälla för Sommerlund.

SKÖLD 4

GREVSKAPET TYSO

Denna lilla men välmående kustregion kontrolleras av Fogden av Tyso, baron Tor Medar. Förutom sina plikter i grevskapet är baronen dessutom rikskansler, och han är en av kungens mest pålitliga rådgivare. Baronen är också Storsigillbevarare.

SKÖLD 5

BARONIET ANSKAVEN

Detta nordliga baroni styrs av baron Avan Caldar, hovmarskalk och riksamiral. Staden Anskaven har gamla sjöfarartraditioner, och dess fiskeflotta är den största i de Yttersta Länderna.

SKÖLD 6

KAI-ORDENS FRILUND

Länderna mellan floderna Tor i norr och Unoram i söder, har traditionellt tillhört Kai-herrarnas orden, även om det inte var förrän efter de massakrerades som provinsen utropades till "frilund" och överlämnades i Ensamma Vargens, den siste Kai-herrens, styre och beskydd.

SKÖLD 8

KIRLUNDINÖARNA

Sex öar ingår i ögruppen Kirlundin, och de ingår gemensamt i riddar kommandanten Baleon Medars baroni. Baleon är bror till Tor,

baronen av Tyso. De klippiga öarnas invånare är berömda sjöfarare, vilkas skepp skyddar kuststräckan från Anskaven till Holmgård.

SKÖLD 7

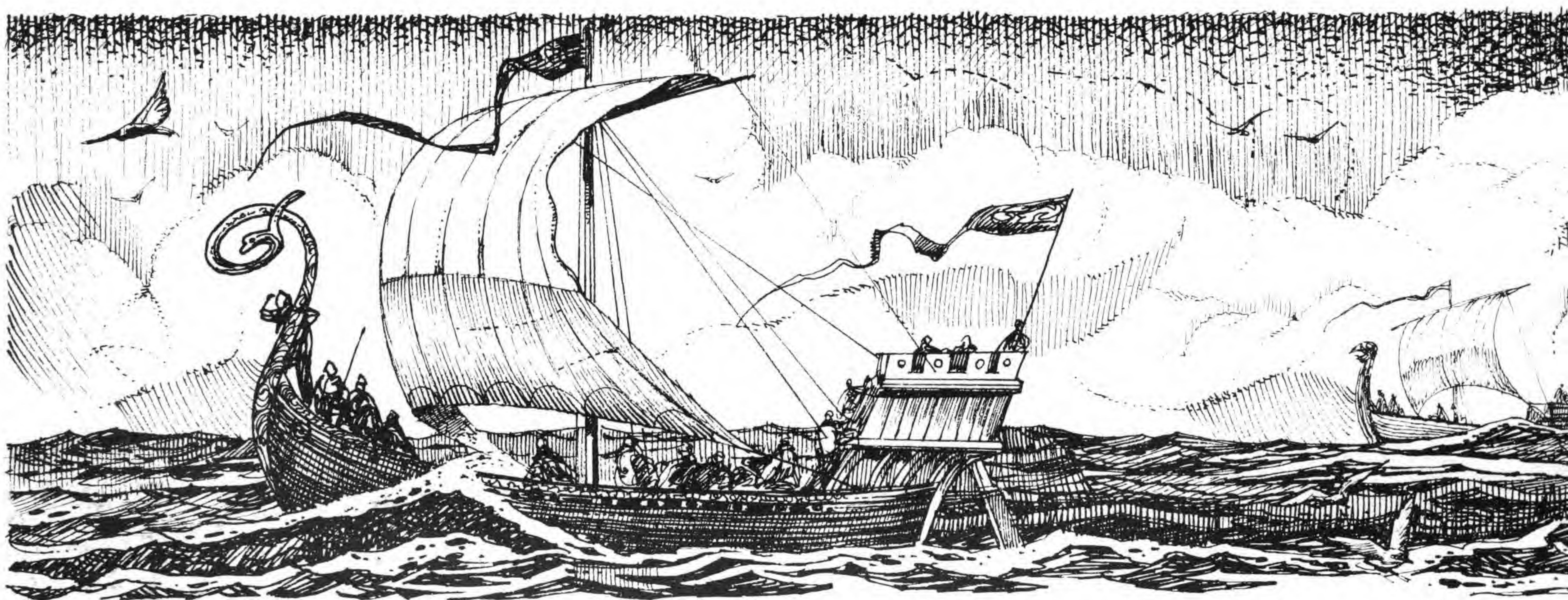
DE SÖDRA MARKERNA

Denna stora provins söder om Holmgård styrs av baron Vea Galt. Det är huvudsakligen en hederstitel, ty de Södra Markerna är en vidsträckt slätt som odlas av rikets frimän, vilka står utanför norra Sommerlunds feodalsystem. "Kungsfreden" upprätthålls av gränsjägarna, vilka i sin tur är ansvariga inför baron Galt i Holmgård.

Sommerlunda Saga

År MS 3434 anlände en härskara av ljushåriga krigare, ledda av en djärv och furstlig kung kallad Kian, till de Yttersta Länderna i skepp av gulnad ek. De hade seglat genom storm och is över den norra tomheten för att bekämpa en jättelik ondska som hotade att besegra allt. Under tre sekler hade Mörkerherarna erövrat länderna i norra Magna-

förinta Sommerlund och djupt inne i sitt fäste Helgedad planerade han solrikets undergång. Inför detta ständiga hot beordrade kung Kian att fyra stora städer – Holmgård, Toran, Anskaven och Tyso – skulle byggas, liksom ett antal mindre befästningar som skulle bevaka passen genom Durnbergen. Befälet över dessa städer, fort och omgivande områden



mund och nedgjort allt som stod i deras väg. Men sommerlänningarnas ankomst hejdade deras segertåg i öster och drev tillbaka dem bortom Durnbergen, in i den ödemark de själva skapat.

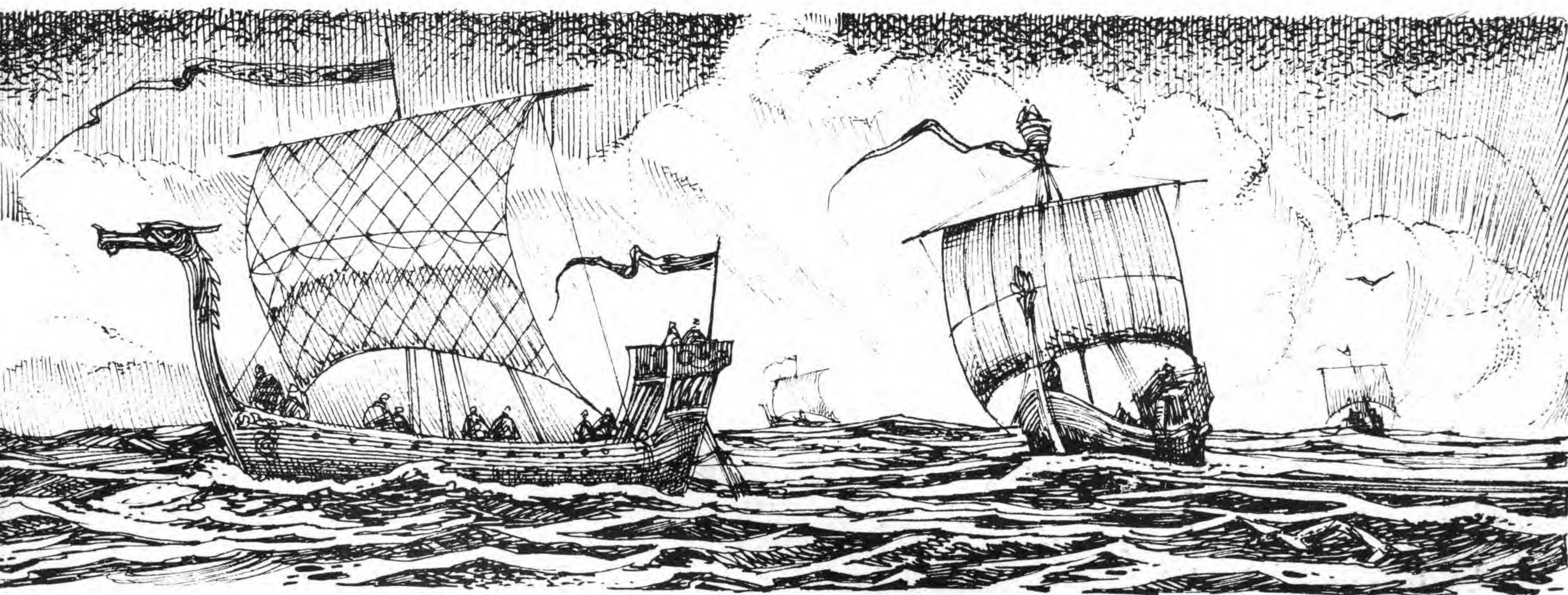
Och på så sätt grundades kungadömet Sommerlund, i ett vackert och bördigt land som räddats från furst Vashnas och onskans kämpars ödeläggelse. Kung Kians seger var bara den första striden i ett långt och hämndlystet krig som skulle utkämpas under flera sekler. Vashna hade svurit att

överläts på Sommerlunds baroner, högättade krigsherrar vilka utmärkt sig och vunnit ära i kriget mot Vashna. Baronerna härskade över de sommerlänningar som bebodde och odlade deras mark, och var i gengäld tvungna att tjäna kungen genom att förse honom med soldater till rikets försvar. Trots att kung Kian förklarat att ”varje sommerlänning måste ha en herre”, så betraktade de flesta, med undantag för de fattigaste, sig som fria. Många skickliga hantverkare slöt sig – i synnerhet i

städerna – samman till gillen, och tjänstemän av typen borgmästare och överdomare i stadens råd utsågs ofta ur deras led. Rika köpmän och välbärgade bönder utnämndes ibland till "Rikets frimän", en rang som befriade dem från att tjäna någon baron. För utomordentligt tappra eller ärorika handlingar kunde kungen dessutom utdela titeln "Frijarl av Sommerlund", en sällsynt och mycket eftertraktad titel som upphjörde en man till baronernas jämlike i väl-

en naturlig förmåga att lära sig sitt hantverks hemligheter uppfostrades och utbildades i magi i deras gilleshall i Toran.

Efter att furst Vashna besegrats i det stora Slaget vid Maakenklyftan, inledde baronen av Toran, en ädel krigare som utmärkt sig under slaget, ett sökande efter Nyxators urgamla Kunskapsstenar för att vinna dessas visdom. Hans letande kröntes med framgång, och år MS 3810 antog han namnet "Solörnen" och



stånd och rang.

På grund av det ständiga krigshotet tränades varje barn (pojke och flicka) från tidig ålder i att använda vapen. Utbildningen organiserades av baronerna och ägde rum på deras slotts ägor. Varje barn som visade en naturlig fallenhet för strid upptogs i någon av rikets riddares hushåll, där de utbildades för den sommerländska armén. På samma sätt rekryterade magikergillet, Kristallstjärnans brödraskap, små barn. De som visade särskild intelligens eller

grundade Kai-herrarnas Orden, en grupp elitkrigare, vilkas studier i krigskonsten skulle säkerställa Sommerlunds framtida säkerhet. Men trots segern vid Maakenklyftan och Kai-herrarnas uppkomst, angreps Sommerlund ofta under de kommande seklerna. Blott dess folks styrka och dess förbund med det fria kungadömet Durenor förblev fasta och orubbliga under dessa krigsår.

Lorin Faldon – ung bågskytt



Jag minns min första pilbåge som jag fick av min far på min femte födelsedag. Han lärde mig att spänna bågen genom att utnyttja hela min styrka, inte bara armen. "Använd kroppen, Lorin," brukade han säga när jag kämpade för att hitta trädstammarna kring vår åker. Numera har jag inga svårigheter att träffa dem.

Vår gård ligger nära Durnbergen, och ibland hör man giakerna ropa till varandra bland kullarna. De är hem-ska varelser. En gång angrep de vår by och dödade vår boskap; ett torp brändes ned, och Vinas, smeden, blev blind på ena ögat. Vi levde i skräck för dem tills kungen lät bygga vakt-tornet i Skuggpasset, och riddar Hobar lät byborna träna bågskytte så att

de skulle kunna försvara sig om giakerna någonsin återkom. Jag tränade varje dag, tills dess jag kunde klyva en planka på fyra hundra stegs håll, och jag lärde mig fjädra mina egna pilar med gåsfjädrar.

På min edsdag vid Fehmarn sändes jag att tjänstgöra i riddar Hobars hushåll. Jag fick lära mig slåss med svärd och med klubba, men det enda jag verkligen ville var att använda en båge. Till slut fick jag min chans. Det var midsommar, och vid Tornfalks-marknaden var det en tornering. Riddar Hobar lät oss vara med, men befallde: "Alla pojkar måste uppföra sig på ett sätt som anstår somerländska krigare."

Vi bar våra finaste vita tunikor och pansarskjortor och gick med hög-burna huvuden in på läktaren. Vi hade knappt satt oss ned, förrän jag såg en skymt av ett avlägset hörn av fältet. Där, bortom kämparna och tälten, låg en bågskyttebana. Målen var balar av kvistar som formats till giaker med korta armar och hjulben. En tävling skulle just börja. Medan mina bröder ropade och hejade på riddarna i enviget, satt jag tyst och tänkte på det avlägsna skjutfältet. Frestelsen var för stark; jag var tvungen att smita undan och själv delta i bågskyttetävlingen. Jag trängde mig ner under min plats, och hoppade ner från läktaren där jag gömde min tunika och min pansarskjorta. Min skjorta var helt omärkt, och med uppkavlade armar såg jag ut som vilken bondpojke eller lärning som helst.



Domarna skrockade när jag betalade min daler, och en av dem erbjöd sig att hjälpa mig spänna bågen i tron att jag var för svag för att klara det själv. Jag fick tre pilar, och när jag steg in på banan började åskådarna skratta och peka finger åt mig. "Vem satsar på pojken?" ropade domaren. "Inte jag," svarade spelarna unisont. De första tre omgångarna slog ut alla bågskyttarna utom tre: en skomakare, en gränsjägare och jag själv. Domaren frågade på nytt efter satsningar, men ingen ville satsa guld på mig. När min segerpil träffade målet slutade spelarna skratta.

Nyheten spred sig snabbt, och jag var så upphetsad själv att jag inte kände igen mannen som gav mig första priset förrän jag återvänt till mina bröder vid torneringen. Det var min herre – riddar Hobar. Mitt hjärta sjönk som en sten. Att ta av sin tunika och pansarskjorta på en offentlig plats anses vanhedrande; jag tvivlade inte på att jag skulle bli strängt bestraffad. När jag med tvekande steg gick in på borggården, gav vakten mig ett pergament. Det var en kallelse till riddar Hobars rum. Mina ben började skaka, och gissa om jag önskade att marken skulle öppna sig och svälja mig. Jag darrade i hela kroppen när jag knackade på min herres dörr och steg in.

"Lorin Faldor," dånade han, "Du befalldes att uppföra Dig såsom anstår en av rikets krigare."

Jag bet ihop mina tänder och knöt mina svettiga nävar, medan jag väntrade på hans ilska. Men till min



förvåning började han skratta.

"Ta det lugnt, pojke," sade han med ett brett leende. "Du är en heder för Din by och för detta hushåll. Aldrig i mitt liv har jag sett sådant bågskytte."

Jag kunde knappt tro mina öron.

"Jag behöver skickliga bågskyttar," fortsatte han, "i synnerhet sådana som vågar stå upp inför en hänfull folkmassa och riskera sin herres ilska, för att visa sitt värde."

Den kvällen bjöd min herre mig att äta vid hans bord, och nästa dag befallde han att jag skulle inträda i garnisonen vid vaktornet i Skuggpasset, där min båge skulle vara till god nytta vid försvaret av mitt hem och min by. Nu är jag den yngste bågskytten i kungens arméer.



Aran Rolny – ung skrivare



Jag heter Aran Rolny, och jag anser mig vara den tursammaste pojken i hela Sommerlund. När jag var ung sände min far mig till Anskaven och baron Calders hushåll för att lära mig läsa och skriva och sköta ett svärd. Ja, jag måste medge att jag var den klumpigaste pojken i hela slottet, och jag minns med fasa de dagar som ägnades åt att träna med svärd och sköld på borggården. De andra pojkarna brukade alltid reta mig när det var min tur att slåss. "Snubbel-Rolny," brukade de ropa, "Du blir aldrig någon riddare!" Hur hårt jag än ansträngde mig, så lyckades jag alltid tappa mitt svärd, snubbla över min sköld, eller bådadera. Så en dag, den mest förödmjukande i mitt liv, slog jag mig medvetslös med mitt eget svärdsfäste. När jag vaknade, ekade

borggården av mina klasskamraters skratt. De rullade runt på den dammiga marken med tårar i ögonen och skrattade sig hesa över min otur. Det var hemskt. Händelsen nådde baronens öron, och han befallde att jag skulle befrias från svärdsfäktningen av rädsla för att jag skulle skada mig mera. Han satte mig i arbete i slottsbiblioteket, där jag ställdes under överskrivarens övervakning. Jag lärde mig att skrapa och putsa pergament, att skära fjäderpennor och göra i ordning lärarens bläck. Jag var hans bäste elev, och den ende pojke han lät skriva på sina pergament. Jag älskade att sitta i hans höga stol med dess armstöd och fotpall, medan solljuset sken ner på ett nyputsat pergament som låg framför min penna och



mitt bläck.

Det var förvinter när min herre berättade en glädjande nyhet. Mitt arbete hade uppmärksammats av baron Medar av Tyso, rikskanslern. Han var så imponerad av min prydliga handstil att han bad att jag skulle sändas till hans tjänst i rikskansliet, och till min förtjusning gick min herre med på det. En särskild budbärare kom till slottet för att hämta mig, och med sig hade han en kista av massiv ek. Mitt hjärta hoppade över ett slag när jag öppnade den, ty den innehöll en kansliskrivares kläder; en rock av blått siden, sammetsbyxor och de finaste par bruna skor med spännen som jag någonsin sett. Rocken var fodrad med färpäls, och på ärmen var baron Medars sigill broderat, med

mitt eget namn i guldtråd under.

Den kvällen, i stora hallen, efter maten och bönerna, tillkännagav baronen själv min utnämning för det församlade hushållet. De röster som en gång retat och smickrat mig var nu fyllda av pris för min bedrift. Det var mitt livs stoltaste och lyckligaste ögonblick.

Det har gått ett år sedan jag lämnade Anskavens slott, och min värld har ändrats på många sätt. Mina dagar fylls nu av att dra upp kungliga brev, att skicka kallelser och statspapper. Jag har min egen häst, en liten stab av budbärare och det kungliga hovets vänskap. Ändå minns jag ofta den dag då jag snubblade på mitt svärd och jag tänker ofta på den, inte skamset, utan med ett leende.



Jac Taynor – bondson



Mitt namn är Jac Taynor och jag bor med min mor, min far och min bror Lon i byn Stenfåra. Stenfåra består av byhallen och trettioen torp, byggda på ömse sidor av landsvägen till Tyso. Det finns en smedja, ett värdshus, en vattenkvarn, och bortom husen ligger fem stora fält där vi odlar våra grödor. Ingen utom fogden Ladnor har någonsin rest längre än 45 kilometer härifrån, även om jag och min lillebror ofta varit på marknaden i Tyso, som ligger 15 kilometer norrut. Allt land i Stenfåra tillhör slottsherren, riddar Evald av Worlan. Eftersom han inte själv kan odla marken, fördelas den bland byborna, och i gengäld betalar de skatt till honom. Min familj flyttade hit från grannbyn Hedvalla när jag var mycket liten. Vår gamla stuga blåste

ner under en storm, och min far fick tillstånd att bygga en ny nära Stenfåras bäck. Han är bonde, och jag hjälper honom med arbetet på våra fält bakom stugorna. Vi har tur, för vi äger fyra oxar och en plog. Min far styr plogen, och jag krattar den uppluckrade jorden med min harv innan vi sår vårt vete. Till våren så börjar vi plöja igen, men då sår jag korn i stället. Arbetet är hårt, men jag tycker om det, särskilt vid skördetid när riddar Evald kommer till byhallen och ställer till med fest. Där finns det musikanter, dans och all slags underhållning, men ingen var lika rolig som förra årets skördefest; det var då jag lärde mig allt om magi.

Det var en varm och solig dag. Ända sedan morgonen hade olika tävlingar ägt rum, till exempel brottning, bågskytte, torneringar och varpa, och när solen började gå ned, flyttade festen in i byhallen. Min bror och jag hade funnit ett gömställe uppe bland takbjälkarna där vi kunde se alla dansa och sjunga utan att de såg oss, och jag hade med mig min fisklina som jag använde för att fiska upp kakor från bordet nedanför. En timme efter solnedgången blåste riddarens härolder en fanfar på sina skinande mässingstrumpeter, och golvet röjdes. En magiker som kommit ända från staden Casiorn, kom in och stod på bordet rakt nedanför min brors och mitt gömställe, och bad om allas uppmärksamhet. Jag hade redan



sett Tysos gatumagiker, men de var inte lika imponerande som denne brunhyade man med sin mantel och sin hatt av siden. Han sade att han var "Zalatar den Lysande", och när han viftade med ena handen kom en blix och det hördes ett dån, och plötsligt satt han på en liten vit åsna. Alla började hurra och applådera när han red runt hallen, och slängde sina halvdaler i sidenhatten som han höll i sin utsträckta arm. Min bror och jag försökte låta bli att skratta, för högt uppe under taket hade vi sett hur att Zalatar hade gömt sin åsna under bordsduken. Blixten måste ha bländat byborna, för de verkade inte märka hur magikern drog fram åsnan. Men vi hade sett hur hans magi fungerade. Jag tyckte bara det var roligt, tills jag plötsligt såg hur mycket guld han tog från byborna. Hans knep stal allt de tjänat på skörden. Det var då jag beslöt mig för att försöka mig på lite egen magi.

När föreställningen tog slut återvände han till bordet nedanför, för att samla ihop sina tillhörigheter. I sin brådska lade han aldrig märke till att fiskelINAN krokades fast i pungen med hans orättmätigt fågna guld. Jag ryckte till, och pungen flög genom luften till min famn. Ni skulle sett hans ansikte när han kom fram till dörren och upptäckte att guld det var försvunnet! Min bror och jag hoppade ner från takbjälkarna för att berätta för riddar Evald vad vi sett. Han lovordade vår hederlighet, och medan härolderna lämnade tillbaka guld det till de förvånade byborna, sade han till dem att i fortsättningen ta bättre vara på sina pengar.



Sommerlunds krigare



BARON TOR MEDAR **Fogde av Tyso**

Baron Medar är kungens främste rådgivare. Han har anförtrotts Sommerlunds stora sigill som finns på alla viktiga kungliga proklamationer. I hans välbärgade grevskap finns 2400 vältränade följesmän.



Kirlundinsk **marinsoldat**

De skepp som bevakar och patrullerar kusten har marinsoldatsförband ombord för att kunna genomsöka misstänkta fartyg. De är ofta inblandade i strider med skumma handelsskepp från Ragadorn och med pirater.



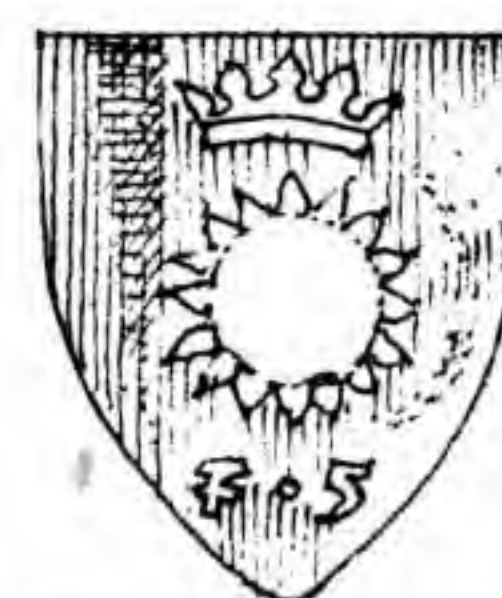
Ruanesisk fotsoldat

Guldgrävorna i de rika Maakenbergen angrips ofta av fientliga banditer och vilda giaker. Baronen håller ett förband fotsoldater till deras hjälp.

Sommerlunds folk har alltid levat i krigets skugga, och hotet från en invasion av Mörkerherrar har lett till att de ständigt är stridsberedda. Genom sek-lerna har de blivit starkare inför fiendens påtryckningar, och trots att deras armé är liten, är det den bäst utrustade, tränade och motiverade styrkan i hela Magnamund.

Högste befälhavare för denna här är kungen. Till honom svär varje sommerlänning en trohetsed när han blir sju år. Den kallas "Fehmarneden" och den upprepas en gång om året, på vårens första dag, för att påminna alla sommerlänningar om att deras främsta plikt är att försvara sitt land genom att tjäna sin kung i nödens stund. En stående armé, bestående av det kungliga gardet och gränsvakterna, upprätthålls hela tiden, och nya rekryter för dessa reguljära

DEN SOMMERLÄNDSKA ARMÉN



KUNGEN



KRONPRINSEN

Kai-orden

Frijarlar/Baroner



Riksriddare

Soldater/Väpnare

Följesmän

Sommerländska
pilspetsar



Arméns
standardpil



Brandpil



Toransk bågskytt Stadsgillet regemente

Detta regemente, som består av lärlingar till gillena i Toran, fruktas av Sommerlunds fiender. De har flera olika typer av pilspetsar, och deras skjutskicklighet är oöverträffad.



Sommerländsk riksriddare

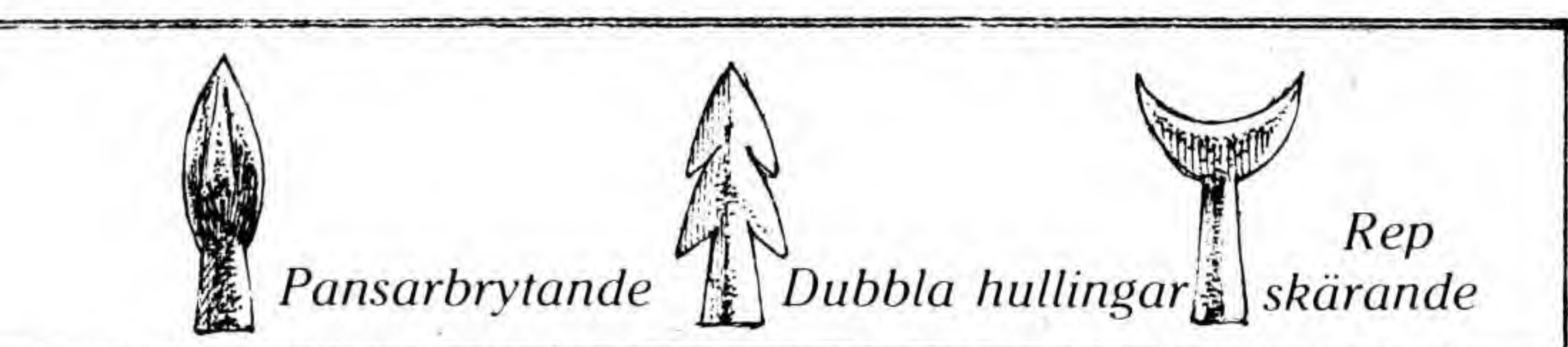
Denne ädle riddare har ett slott och ägor i Anskaven. Hans hushåll tränar unga krigare till strid, och för personligen befäl över sin egen väpnade lans (200+ män) i krig. Han är en skicklig ryttare och en stridskonstens mästare.

Hans krigshäst reagerar genast på sin ryttares kommandon. Dess vildsinthet i strid motsvaras bara av dess outröttliga uthållighet.



enheter tränas och tillhandahålls av rikets baroner och riddare. I krig ber baronerna varje riddare i sina län att tillhandahålla en trupp om 200 soldater, vilken kallas en "lans". Flera lansar förenas under befäl av en baron i en fördelning, och tre till fem fördelningar bildar en armé. Ytterligare trupper tillhandahålls av stadsgillena i form av stadsregementen, anförda av gillesmarskalkar, och milis, vars uppgift är att försvara stadsmurarna och skydda civilbefolkningen.

Kristallstjärnans Brödraskap skall tillhandahålla besvärjare som utbildats i stridsmagi. De knyts till en fördelning där de hjälper befälhavaren och ger honom råd. Innan de massakrerades bildade Kaiherrarna en fördelning rytteri och fotfolk, och Kai-mästare ställdes i spetsen för de sommerländska häarna.



Giaker

Dessa vildsinta krigare kläcktes i Helgedads mörka hålor, och fruktar sina herrar mer än någon dödlig fiende. I sekler har de tjänat Mörkerherrarna och bragt död och förintelse till alla som vågat stå emot dem. Det påstås att det finns få ljud på slagfältet som går upp mot giakernas blodisande härskri: "SHEGGA-ASH-TAAG!"





Giakarmén

I början av den Svarta Månens Tidsålder avlade Mörkerherrarna slavar som skulle utgöra stommen i deras invasionssarméer och arbetskraft när de byggde städer och fort i de erövrade länderna. Dessa slavar var giakerna, och de blev snart respekterade som en fruktansvärd styrka.

På Mörkerherren Vashnas befallning byggde giakerna det beryktade fästet Helgedad, ett namn som härrör från giakspråket (Hel=svart/gedad=stad). När den fullbordats började Vashna avla nya sorters giaker i de många fruktansvärda kläckningshålorna djupt under den hemska staden. Resultatet av detta vidriga arbete var en starkare och mera orädd typ, som bättre stod emot de Mörka Landens helvetiska värme och förgiftade luft. De var små, satta och hade grå hud, med gula tänder och ögon som kunde se klart i Helgedads rökiga hålor. Denna nya ras, bergsgiakerna, förföljde skoningslöst de tidigare, svagare raserna, och förtryckte dem i ett samhälle byggt på styrka, grymhet och fruktan.

Vartefter Mörkerherrarna utvidgade sitt rike, och deras behov av allt större arméer ökade, kom giakerna att i allt mindre grad användas som slavar. Deras samhälle blev helt militäriskt, och ett välutvecklat språk uppstod för att fylla deras behov av begriplig kommunikation. Förutom språket, är giakerna dessutom kända för sin instinktiva ordnings-

EN GIAKISK ARMÉGRUPP: "ORGAR"

REGEMENTSNAMN

UNIFORMSFÄRG

GORAKIM
("Djuren")

RÖD

KONKORIM
("Jägarna")

GUL

KAGGAZHEG
("Eldhundarna")

BRANDGUL

MOGGADOR
("Hammarna")

MÖRKBLÅ

NADUL-NAKIM
("Nattkämparna")

SVART

LAJAKAAN
("De Stenhjärtade")

GRÅ

OGSHASHEZ
("Strupskärarna")

PURPUR

NANENRAKIM
("Livstjuvarna")

LJUSBLÅ

ORGADAK-TAAGIM
("Människodödarna")

BRUNRÖD

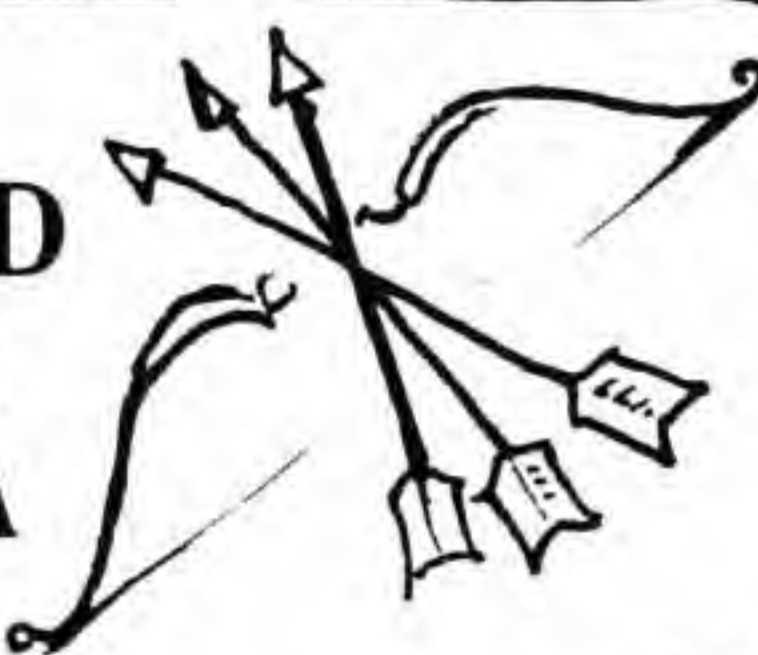
KENAR"

REGELEMENTSSTANDAR
OCH SKÖLDEMÄRKE



EN DOMVARGS
TANDEDE KÄKBEN

BÅGE
KORSAD
AV TRE
SVARTA
PILAR



BRINNANDE
HUNDHUVUD



KORSADE
STRIDSHAMMARE



SVART
FLAGGA
&
SKÖLD



GRÅTT
HJÄRTA
TANDAD
KROKSABEL



BÖJD, TANDAD
LÅNG KNIV



SVART PIL



SPETSAT
MÄNNISKO-
HUVUD



SÄRSKILDA
UPPLYSNINGAR

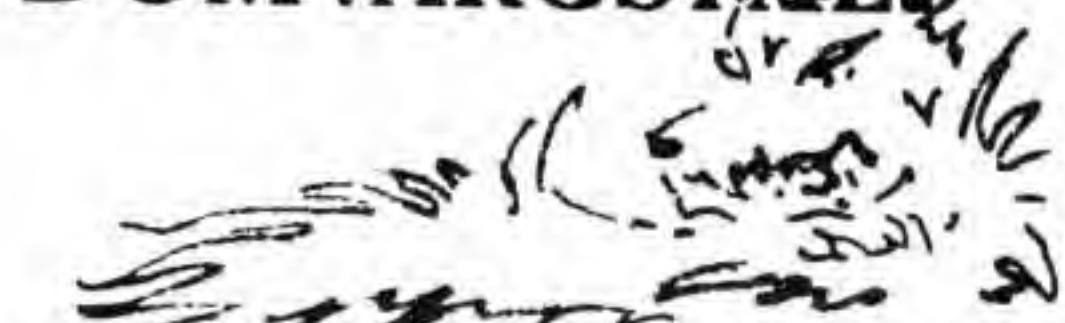
GOURGAZ-LEDARE



BEVÄPNADE
MED
PILBÅGE



ANFÖRAREN BÄR
DOMVARGSPÄLS



BEVÄPNADE
MED
STRIDS-
HAMMARE



KLÄDDA I
SVART,
SVARTA
VAPEN



GOURGAZ
LEDARE



BEVÄPNADE
MED LÅNG
SVART
KNIV



BEVÄPNADE
MED
PILBÅGE



BEVÄPNADE
MED SPJUT
&
PIKAR



känsla. Deras arméer är ytterst disciplinerade och välorganiserade, med en fast befälsordning. Det påstås att de fruktar sina egna officerare mer än de fruktar fienden, ett påstående som bekräftas i många berättelser om giaker-
nas strider. Under en stark ledare är de orädda fiender, men om ledaren visar sig vara svag, eller om han faller i ett avgörande ögonblick, bryter giakerna fort samman. Sommerlunds soldater insåg snabbt denna svaghet under belägringen av Kai-klostret MS 4219. Genom att vända sina bågar mot giakofficerarna lyckades de slå en mångdubbelt överlägsen armé på flykten.

Mörkerherrarna var allvarligt oroad över denna svaghet, och sökte finna befälhavare för giakarméerna som var mindre utsatta för pilarna. Deras sökande varade i flera sekler, men till slut fann de den ideala varelsen att leda deras giaker i strid – gourgazen. Gourgazer är stora reptilvarelser som bor i träsket i Maakenmyren i östra Magnamund. De är inte bara intelligenta och märkligt stridsskickliga, utan de har även en förmåga som gör dem till perfekta giakledare. När en gourgaz inlåter sig i strid, utsöndrar den en olja från doftkörtlarna som sitter på svansens undersida. Denna olja är luktlös, men när den andas in av giakerna sker en kemisk reaktion i deras blod som hetsar dem till raseri och total oräddhet.

Giakerna från insidan

GIAKENS ANATOMI

RENANDE LUFTRÖR



– Filtrerar och oskadliggör inandade gifter

BIFOKAL NÄTHINNA



– Känslig för infrarött ljus
och normalt solljus

MATSMÄLTNINGS- KANAL



– Okänslig för alla icke frätande gifter

PORÖST KROPPSFETT



– Isolerar kroppsorganen från extrema temperaturer

BROSKIGT LÅRBEN



– Dubbelt så starkt som människoben

Giakspråket

GIAK GRAMMATIK

Giak är ett välutvecklat militärspråk som uppkom för att möta behovet av kommunikation över rasgränserna. Språket är fullt av begrepp som rör sig kring krig, befästningsbyggande och jakt: giakernas tre huvudsysselsättningar. Det är ett hårt och gutturalt språk, med ett begränsat antal vokaler och konsonter, men det är det gemensamma språket för alla varelser som tjänar Helgedads Mörkerherrar.

Giakiska ord är så gott som helt oböjliga. Det finns bara två saker som kan modifiera ett ord och det är pluraländelsen "-a" och ordet "rannad" som gör om ett verb till imperfekt (dåtid). Giakiskan gör heller ingen skillnad mellan bestämd och obestämd form. De betydelseskillnader

man får genom ändelser på svenska får man fram genom ordföljden på giakiska.

Varje mening byggs upp efter mönstret subjekt (+eventuella attribut) – predikat (+eventuella adverbial eller predikatsfyllnader) – objekt (+eventuella attribut). Meningen "Den lilla giaken äter den odödes hund" lyder då till att börja med "Giak liten äter hund odöd" eftersom "giak" är subjekt, äter är predikat och "hund" är objekt. Genitiv (ägandeförhållanden, som i "den odödes hund") får man genom att det ägda alltid står först. Giakmeningen blir då: Zegor-liga raz sheg zutaagon. Ett bindestreck mellan huvudordet och attributen hjälper till att hålla reda på dem.

Giakernas fiende flydde för den svarta skogens stora
attribut subjekt predikat genitivattribut attribut
domvarg.
objekt

Fiende giaker flydde för domvarg stor skog svart.
subjekt attribut predikat objekt attribut genitiv+attribut

Gaz-zegora ozon rannad tor akamaz-gudjag kona-hel.
subjekt attribut predikat objekt attribut genitiv+attribut

I frågor vänder man på ordföljden så att predikatet kommer före subjektet.

Gränsen mellan adjektiv, verb och substantiv är ganska flytande. Ordet "dricka" kan fungera som "dryck", "dricka" och "drickande". "Zegor gag nen" (Giaken dricker vatten), "zegor-gag raz" (den drickande giaken äter) samt "gag zegora narg shug" (giakernas dryck är grön).

Detta är giakspråkets grundläggande struktur. De följande sidorna redovisar de vanligaste giakorden.



GIABOKSTÄVER MED LATINSKA MOTSVARIGHETER

F = A J = R

✓ = D △ = S

2 = E S = T

2 = G

⚡ = H ♀ = U

⌚ = I Z = Z

G = J O = AA

7 = K F = OR

S = L Σ = SH

Φ = N

Z = O

FF = RORGAG (futurum)

F = RANNAD (imperfekt)

○ = PUNKT

▭ = KOMMATECKEN

⌚ = ? FRÅGETECKEN

1 = L

2 = L

3 = L

4 = L

5 = L

6 = L

7 = L

8 = L

9 = L

10 = X

11 = X

15 = X

20 = XX

30 = XXX

40 = XXX

50 = ⊕

100 = ⊗

500 = □

1000 = ⊠

5000 = ⊙⊠

1 = AKI

2 = IG

3 = GA

4 = RORAG

5 = ISHRAK

6 = NARGA

7 = NA

8 = SHA

9 = SHAK

10 = ISHRAKIG

11 = DA-AKI

12 = DA-IG

13 = DA-GA

14 = DARORAG

15 = DAISHRAK

16 = DA-NARGA

17 = DA-NA

18 = DA-SHA

19 = DA-SHAK

20 = GOGOZ

21 = GOGOZ-AKI



SVENSK-GIAKISK ORDLISTA

ANFALL DARGAG
ANFALLA DARG
ANVÄNDA OZA
ARMÉ/STYRKA ORGAR/DORGAR
ATT/TILL EG
AV/FRÅN KOR
BEFALLA ZAZ
BEFALLNING ZAZDAK
BLOD ADEZ
BLÅ GUG
BRUN KLAG
BRYTA JEZ
BRÄNNA AZGAD
BÄRA KAG
DJUP LENAG
HUND SHEG
DOLK/KNIV OGSHA
DOMVARG AKAMAZ
DRICKA GAG
DRYCK GAJOG
DU/NI OKAK
DVÄRG SHEGTAR
DÖ GAJ

GÖMMA ZEK
GÖRA/BYGGGA/SKAPA DAG
HAMMARE MOGGADOR
HAN DOK
HATA NIG
HAV EGINA
HOTA GAN
HUR DAK
HUS/HYDDA HEZA
HUVUD NOGJAT
HÄMTA EK
HÄST NOZOD
HÅLLA JOKOG
HÅRD TADAT
HÖGER JAG
I KOG
JA/JAKANDE GEE
JAG/MIG OK
JAGA SHEGGA
JAKT KON
JÄGARE KONKOR
KALL GOUR
KARTA EDAZ

MÖRK NAD
NATT NADUL
NEJ/NEKANDE NAOG
NITTIO SHAKOZ
NORR AZTAR
NY HAAG
NÄR ON
NÄRA NAJ
OCH ASH
ODÖD ZUTAAGON
OM DAR
PLANERA TUJA
RETIRERA OGOT
RIDA KLUZ
RÖD AK
SE ZEE
SEXTIO NIZGAG
SJUK/INSJUKNA/SJUKDOM EZOG

STÄNGD ZEN
STÅ DAN
STÖVEL/SKO HAGOR
SVART HEL
SVÄRD SHEZAG
SÄKER/SÄKERHET TANOZ
SÄNG SHARDAR
SÖDER ZAND
TA JEG
TRETTIO GAGAZ
TROLLKARL/MAGIKER ZIRAN



SJUTTIO NAZGIZ
SJÖ NENGUD
SKATT/FÖRMÖGENHET/
PENGAR KIKA
SKJUTA ZAJ
SKOG KONA
SKÄRA SHEZ
SLAV KUZ
SLOTT/FÄSTE GAZAD
SMÄRTA/SKADA ZUTAG
SNABB TAGOG
SOLDAT SHAD
SOM TEK
SPANNA REK
SPEJARE REKENAR
SPJUT ZUK
SPRINGA DAKAGOG
STAD GEDAD
STANNA/HEJDA KOJA
STARK TUKOR
STARTA/BÖRJA EKAR
STEN LAJAK
STJÄLA NENRAK
STOR GUDJAG
STORMA SHAAG
STRIDA NAK
STÄNGA KOT

TRÄSK/KÄRR NODOG
UPP/ÖVER TOG
VAD TEG
VAKTA ODAK
VAR/DÄR EGA
VARA NARG
VARFÖR/SOM KA
VARM RAZI
VATTEN NEN
VEM AN
VID/PÅ/TILL IAK
VILA DAT
VILJA AGA
VIT ORGAD
VÄGG ZORDAK
VÄKTARE ODAKAR
VÄN LUG
VÄNSTER DAZ
VÄSTER TOZAZ
VÄT NENI
ÄTA RAZ
ÄTTIO SHAZOZ
ÖKEN/ÖDEMARK ADAR
ÖPPNA TOK
ÖSTER DEJ

DÖDA TAAG
ELD KAGGAZ
ELLER NART
FALLA EKOR
FARA JATNAR
FEL/DÅLIG ZUT
FEMTIO IZRAZ
FIENDE GAZ
FJÄRRAN ISH
FLOD ODNENGA
FLY OZON
FLYTSTA DAKA
FRI LOGA
FRUKTA TUZ
FRÅGA/BE JOK
FYRTIO RORAZ
FÖR/TILL TOR
FÖRSTÖRA RUZZAR
FÖRSVARA AKAG
GIAK ZEGOR
GIFT ZEJAR
GLÄDJE/LYCKA HOKI
GRÖN SHUG
GUL STAZ
GÅ DER

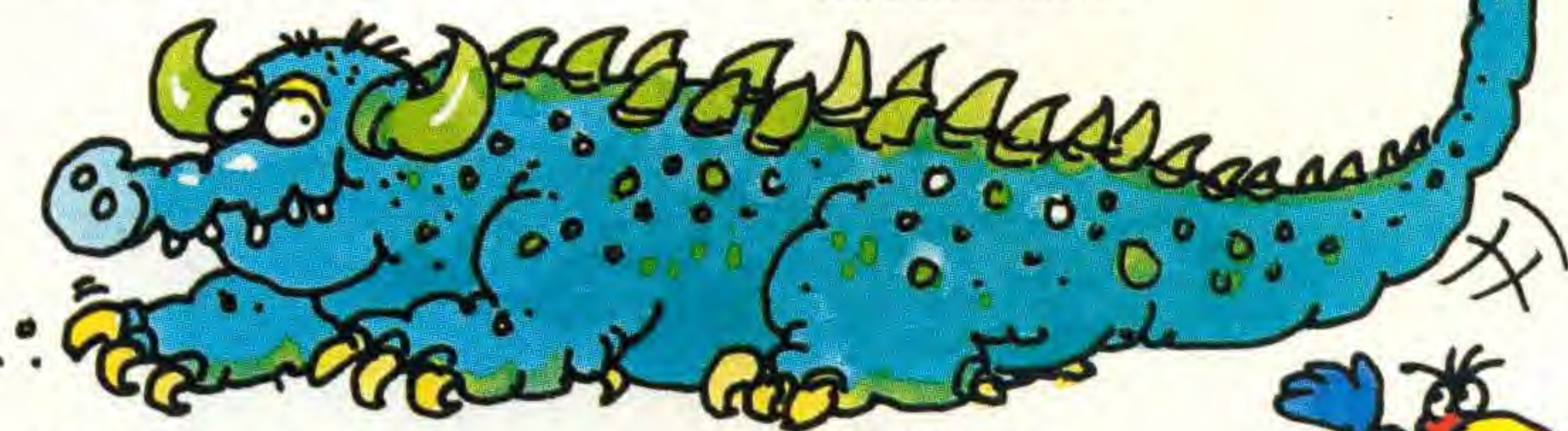
KEDJA SHUK
KISTA TADZAR
KLÄTTRA EZAR
KOMMA DEZ
KRIG NADGAJ
KYRKA/TEMPEL ZAZGOG
KÄMPE KOOKAR
KÖPMAN KIKAGO
LEDA OKGAN
LEDARE/OFFICER OKNAR
LEVANDE SHOK
LITEN LIGA
LUKTA ZINOZ
LYCKAS/VINNA LEKA
LYDA OKJA
LYSSNA/HÖRA TAN
LÅNG LOZON
LÅNGSAM JATNEK
MAT GOOGA
MED AR
MEN KA
MJUK ZENDOD
MONSTER ZUTGORAK
MÄNNISKA ORGADAK
MÅNGA KEZ



GIKISK-SVENSK ORDLISTA

ADAR ÖKEN/ÖDEMARK
ADEZ BLOD
AGA VILJA
AK RÖD
AKAG FÖRSVARA
AKAMAZ DOMVARG
AN VEM
AR MED
ASH OCH
AZGAD BRÄNNA
AZTAR NORR
DAG GÖRA/BYGGA/SKAPA
DAK HUR
DAKA FLYTTA
DAKAGOG SPRINGA
DAN STÄ
DAR OM
DARG ANFALLA

HOKI GLÄDJE/LYCKA
IAK VID/PÅ TILL
ISH FJÄRRAN
IZRAZ FEMTIO
JAG HÖGER
JATNAR FARA
JATNEK LÅNGSAM
JEG TA
JEZ BRYTA
JOK FRÅGA/BE
JOKOG HÄLLA
KA MEN
KAA VARFÖR/SOM
KAG BÄRA
KAGGAZ ELD
KEZ MÅNGA
KIKI SKATT/FÖRMÖGENHET/PENGAR
KIKAGO KÖPMAN



DARGAG ANFALL
DAT VILA
DAZ VÄNSTER
DEJ ÖSTER
DER GÅ
DEZ KOMMA
DOK HAN
EDAZ KARTA
EG ATT/TILL
EGA VAR/DÄR
EGINA HAV
EK HÄMTA
EKAR STARTA/BÖRJA
EKOR FALLA
EZAR KLÄTTRA
EZOG SJUK/INSJUKNA/SJUKDOM
GAG DRICKA
GAGAZ TRETTIO
GAJ DÖ
GAJOG DRYCK
GAN HOTA
GAZ FIENDE
GAZAD SLOTT/FÄSTE
GEDAD STAD
GEE JA/JAKANDE
GOOGA MAT
GOUR KALL
GUDJAG STOR
GUG BLÅ
HAAG NY
HAGOR STÖVEL/SKO
HEL SVART
HEZA HUS/HYDDA

KLAG BRUN
KLUZ RIDA
KOG I
KOGA STANNA/HEJDA
KON JAKT
KONA SKOG
KONKOR JÄGARE
KOOKAR KÄMPE
KOR AV/FRÅN
KUZ SLAV
LAJAK STEN
LEKA LYCKAS/VINNA
LENAG DJUP
LIGA LITEN
LOGA FRI
LOZON LÅNG
LUG VÄN
MOGGADOR HAMMARE
NAD MÖRK
NADGAJ KRIG
NADUL NATT
NAJ NÄRA
NAK STRIDA
NAOG NEJ/NEKANDE
NARG VARA
NART ELLER
NAZGIZ SJUTTIO
NEN VATTEN
NENGUD SJÖ
NENI VÄT
NENRAK STJÄLA
NIG HATA
NIZGAZ SEXTIO



NODOG TRÄSK/KÄRR
NOGJAT HUVUD
NOZOD HÄST
ODAK VAKTA



ODAKAR VÄKTARE
ODNENGA FLOD
OGOT RETIRERA
OGSHA DOLK/KNIV
OK JAG/MIG
OKAK DU/NI
OKGAN LEDA
OKJA LYDA
OKNAR LEDARE/OFFICER
ON NÄR
ORGAD VIT
ORGADAK MÄNNISKA
ORGAR/DORGAR ARMÉ/STYRKA
OZA ANVÄNDA
OZON FLY
RAZ ÄTA
RAZI VARM
REK SPANA
REKENAR SPEJARE
RORAZ FYRTIO
RUZZAR FÖRSTÖRA
SHAAG STORMA
SHAD SOLDAT
SHAKOZ NITTIO
SHARDAR SÅNG
SHAZOZ ÄTTIO
SHEG HUND
SHEGGA JAGA
SHEGTAR DVÄRG
SHEZ SKÄRA
SHEZAG SVÄRD
SHOK LEVANDE
SHUG GRÖN
SHUK KEDJA
STAZ GUL

TAAG DÖDA
TADAT HÄRD
TADZAR KISTA
TAGOG SNABB

TAN LYSSNA/HÖRA
TANOZ SÄKER/SÄKERHET
TEG VAD
TEK SOM
TOG UPP/ÖVER
TOK ÖPPNA

TOR FÖR, TILL
TOZAZ VÄSTER
TUJA PLANERA
TUKOR STARK
TUZ FRUKTA
ZAJ SKJUTA
ZAND SÖDER
ZAZ BEFALLA
ZAZDAK BEFALLNING
ZAZGOG KYRKA/TEMPEL
ZEE SE
ZEGOR GIAK
ZEJAR GIFT
ZEK GÖMMA
ZEN STÄNGA
ZENDOD MJUK
ZINOZ LUKTA
ZIRAN
TROLLKARL/MAGIKER
ZORDAK VÄGG
ZUK SPJUT
ZUT FEL/DÄLIG
ZUTAAGON ODÖD
ZUTAG SMÄRTA/SKADA
ZUTGORAK MONSTER



72



SVENSKA

OFFICIELLT SVENSK/GIAKISKT LEXIKON

Godkänt av H.A.T. (Helgedads
Allmänna Turistbyrå)

Ett urval vanliga fraser som du kan ha
behov av när du besöker staden Helge-
dad.



GIAK

1. Ert spjut gör ont i mitt bröst.
2. Utsikten mot slavhyddorna är trevlig.
3. Det är ett monster i mitt sovrum.
4. När går utflykten till Blodsjön?
5. Er domvarg har ätit min(a) skor/vän/
häst.
6. Var snäll och lossa mina kedjor från
väggen.
7. Hur mycket kostar en förgiftad dolk?
8. Vad är det som luktar så otroligt?
9. Kypare, det är en odöd i soppan.
10. Har Ni en karta över Brinnande
Träsket?

Zuk okak narg zutag tadzar ok.

Zee kor kuzhezaa narg hoki.

**Zutgorak narg kog shardar-ligaheza
ok.**

On der on narg Nengud-kor-Adez.

**Akamaz okak raz rannad hagara/lug/
nozod ok.**

Ok naog-shuk jok zordak kor.

Kez dak narg ogsha zejar rannad ta.

Teg narg zinoz gudjag ta

Zutaagon kog nenigooga-kuz.

**Edaz jokok okak Nodog-Azagada kor
ta.**

2. Ziran orgadak tukor. Dok ruzzar rogar gazad oka.
3. Jag stred med tre dvärgsoldater och jag vann.

1. Monstret bodde i templet nära den röda floden.
Svar på frågorna på sidan 72.

Kai-klostret



Hur man bygger Magnamund

ATT GÖRA SINA EGNA FANTASYBYGGNADER

Om du vill återskapa Ensammas Vargens äventyr i miniatyr, är Kai-klostret det bästa stället att börja på. Det var här som Mörkerherrarna slog som hårdast mot Sommerlund vid deras överraskande anfall mot Kai-herrarna under Fehmarn-dagen.

Till vänster kan du se hur Mörkerherrarna inleder den slutliga stormningen. De av försvararna som reagerade snabbast har ryckt åt sig vapen i ett desperat försök att stoppa giakerna och drakkarim från att komma in. I förgrunden har en giakshaman avfyrat en eldkula mot de försvarande Kai-krigarna varvid den dödat några och skadat andra. Domvargar väntar på att få storma igenom sprickorna i Kai-försvaret.

Modellen av klostret är gjord med en flat baksida så att den kan ställas längs kanten på ett krigsspelsbord. Tornen och borgen har inga bakväggar vilket låter dig se figurerna inuti. Klostret är ungefär 100 cm långt – en ganska stor modell för en ovan modellbyggare, men samma byggteknik kan användas för att göra mindre modeller med färre detaljer.

Rita till att börja med upp en plan över modellen som visar hur byggnaderna ska ligga och vilken storlek de ska ha. Rummen bör vara ganska

rymliga eftersom figurplattorna tar upp rätt mycket utrymme. Om du inte vet vad du vill bygga, kan du titta på historieavdelningen på ditt bibliotek.

Materialet

Det material som du kan behöva när du bygger modellerna är både billigt och ganska lättillgängligt och du kan hitta det i hobbyaffärer, i affärer för konstnärsmateriel och i byggvaruhus. Det här behöver du:

1) Extruderad styrencellplast till väggar och golv. Finns på byggvaruhusen. Undvik det som enbart heter styrencellplast (Frigolit bla) eftersom det smular ganska mycket.

2) PVA-lim till vägg- och takmaterialet. De flesta andra limsorter löser upp styrencellplasten.

3) Masonit eller spånskiva till basplattan. Till en liten modell kan du använda masonit men för större (mer än 30 cm i fyrkant) bör du använda spånplatta eftersom det blir något styvare än masonit.

4) Ett ark tunn plasticard till murverket.

5) En tub med spackel.

6) Modellvirke av balsa, furu eller lind till dörr- och fönsterramar och till dekorationer på byggnadens utsida.

7) Knappnålar till att förstärka hörnen med och för att



hålla ihop modellen medan limmet torkar.

8) Korkbark till klippor och stenblock. Små mängder kan du hitta på modelljärnvägsavdelningen. Om du behöver stora mängder kan du försöka hos en blomsterhandel eller en handelsträdgård.

9) Färdiga detaljer. Kai-klostrets dörrar och fönster är vitmetallgjutningar. Dessa kan du köpa i hobbyaffärer som säljer tennfigurer. Vissa modelljärnvägsbutiker har även fönster och dörrar av plast. Du kan också göra dina egna av plast eller balsa, men det tar längre tid och de blir kanske inte så detaljerade. Statyer kan du göra genom att måla figurer gråa. Använd större plastfigurer för riktigt stora statyer.

10) Vattenlöslig plastfärg. Om din modell föreställer en stenbyggnad får du bäst resultat om du målar väggarna i olika nyanser av grått. Du kan få fram flera nyanser genom att blanda små mängder svart färg i vit.

Instruktioner

1) Grundplattan. Såga till en lagom stor skiva av maso- nit eller spånplatta, men kom ihåg att göra den cirka 3 cm större än själva modellen. Om du har tillgång till en lövsåg kan du göra en oregelbunden platta. Jämna sedan till kant- erna med sandpapper.

2) Väggar och golv. Rita upp vägg- och golvformerna på byggmaterialet med hjälp av linjal, vinkelhake och en tunn tuschpenna. Var noga med passformen. Markera kontu- rerna till alla de dörrar och fönster du vill ha med.

3) Att skära ut väggarna. Använd en vass hobbykniv när du skär ut delarna ur styrencellplasten. Alla raka kanter och dörr- och fön- steröppningar gör du genom att dra kniven försiktigt längs med en linjal, helst en av stål. (OBS! En bra hobbykniv är mycket vass – skär aldrig mot

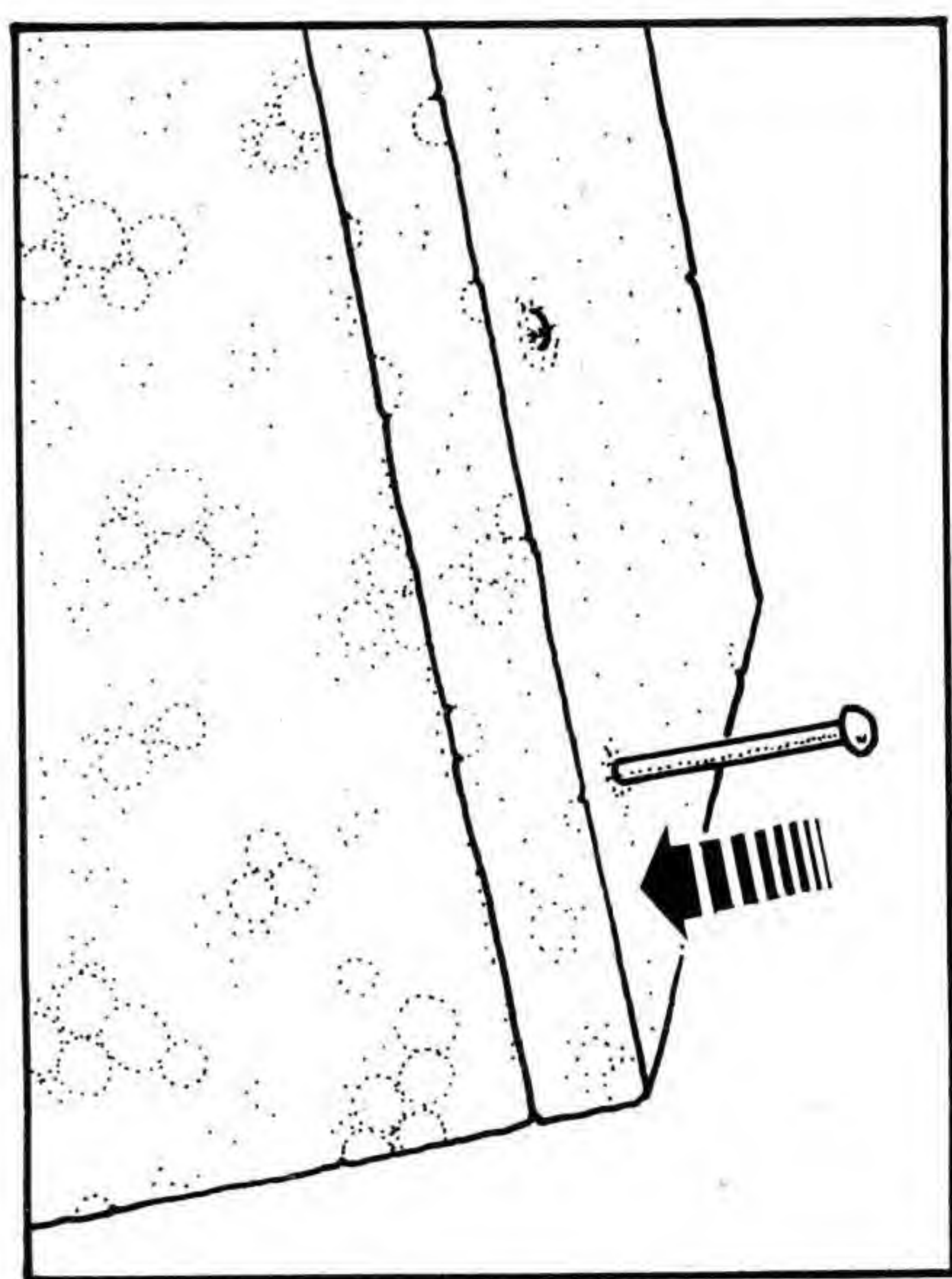
handen eller fingrarna!)

4) Montering. Sätt ihop de- larna med nålar och kontrol- lera att de påssar. Om de gör det, pensla då på limmet och tryck ihop delarna. Om du trycker in nålar i varje fog så håller de bättre (se figur 1). Kom ihåg att inte limma fast den fjärde väggen om du vill ha en fristående modell. När allt är klart ställer du den åt sidan så att limmet får torka.

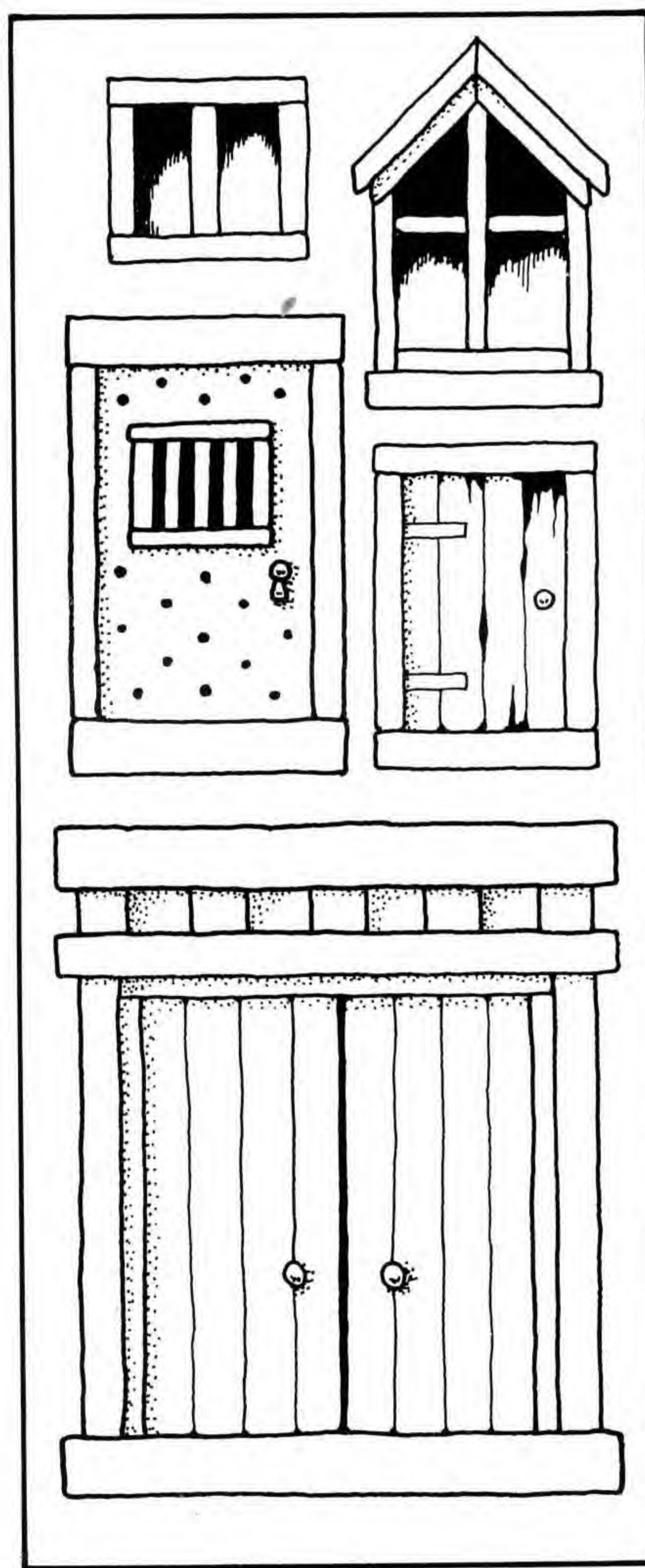
5) Dörrar och fönster. Om du

gör dina egna kan du använda modellvirke och då sätter du ihop dem med trälim (se figur 2). Gör dem lika stora som öppningarna i väggarna. Vänta med att limma fast dem tills väggarna har torkat ordentligt.

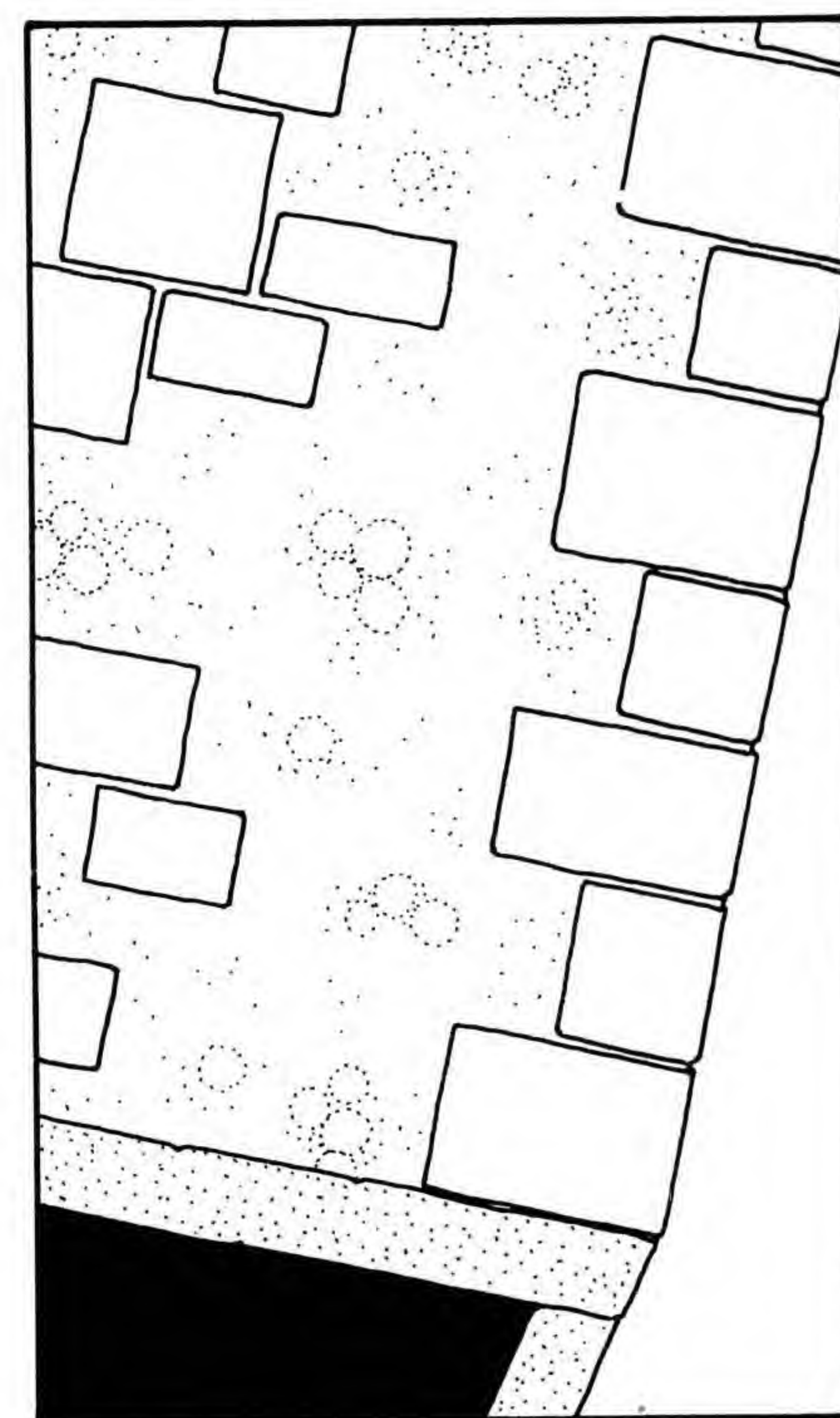
6) Murverk. Ritsa med hjälp av hobbykniven och linjalen in ett rutnät på plasticardar- ket så att du får ett antal rektanglar av olika storlekar (de bör inte vara större än 1,5 cm). Bryt isär arket längs rits-



Figur 1. Se till att trycka in nålarna ordentligt när du sätter ihop väggarna.



Figur 2. Dörrar och fönster av modell- virke eller balsa.



Figur 3. Oregelbundet murverk och förstärkta hörn.

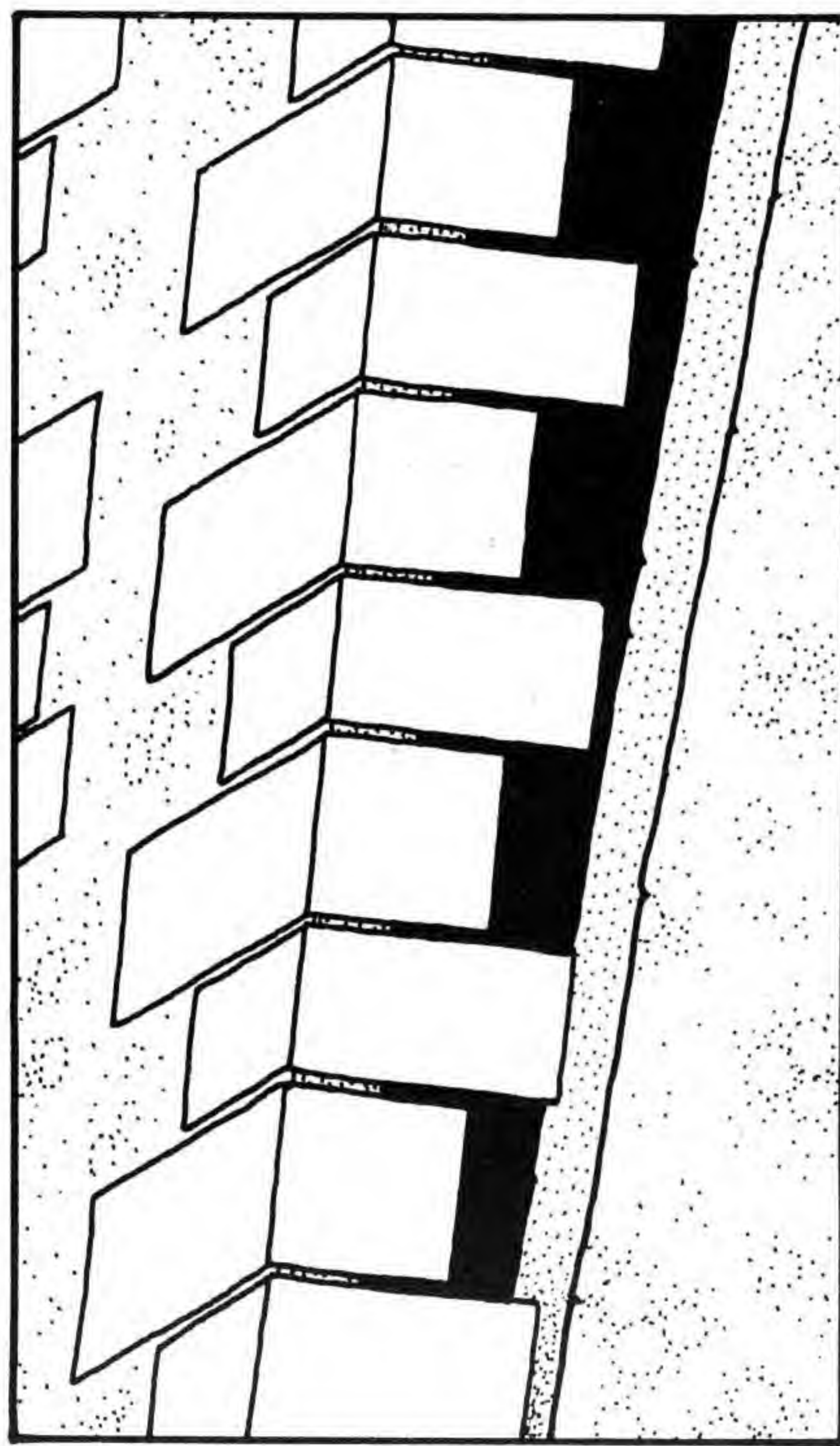
linjerna. Du behöver alltså inte skära igenom. Med PVA- limmet fäster du sedan bi- tarna i oregelbundna grupper på byggnadens utsida (se fi- gur 3). Limma fast de större bitarna längs hörnen enligt figuren. Innan du limmar, se

noga på figur 4 om du gör ett bygge med en löstagbar sida. Hörnbitarna sitter bara fast på den löstagbara väggen. På det viset gömmer du fogarna mellan den lösa väggen och resten av byggnaden. Limma sedan fast byggnaden på grundplattan med hjälp av PVA-limmet.

7) Murputs. Vänta tills murverket fastnat ordentligt. Ta sedan en liten spatel eller en bit plasticard och fyll igen alla eventuella springor runt dörrar och fönster med spackel. Tunna ut spacklet med vatten tills det är tunt som vaniljsås och stryk ut det över både in- och ytterväggarna. Om du har en lös vägg ska du inte stryka ut något där plasticardbitarna griper tag i muren, eftersom den större tjockleken kan hindra att den lösa sektionen passar som den ska.

8) Grundplattan. Om du vill ha steniga omgivningar limmar du först fast korkbarken med trälim. Sprid sedan ut oförtunnad spackel över plattan ända fram till väggarna och runt alla korkklipporna så att de ser ut att ligga djupt i marken. Se till att spacklet får en grov yta när det stelnar, men medan det ännu är mjukt, kan du trycka fast små föremål (kvistar, stenar, skattkistor, avhuggna huvuden!) för att göra det intressantare. Se till att spacklet inte låser fast den lösa sidan om din byggnad har en sådan.

9) Målning. Kontrollera att



Figur 4. Hörnet på en byggnad med en löstagbar vägg.

murbruket har torkat. Använd endast en vattenbaserad färg på väggarna. Om du har en lös vägg målar du den separat. Måla insidan efter eget tycke. Utsidan och stengolvet: måla först det synliga murverket i mellangrått och låt det torka. Doppa sedan penseln i ljusgrå färg men torka bort det mesta med en trasa. Dra sedan penseln lätt fram och tillbaka över ytan. Den här tekniken (dry-brushing) tar fram murverkets struktur och gör att byggnaden ser mer tredimensionell ut. Gör om det med väldigt lätta penseldrag med en mycket ljus, gråvit färg så att de delar som skulle ha fångat upp solljuset betonas. När färgen har torkat målar du dörrar och fönster med vanlig hobbyfärg, antingen vita eller bruna. Måla

sedan grundplattan med mellangrönt för gräset. Lagg på lite gul färg med dry-brushtekniken när "gräset" har torkat, och lägg lite gråvitt på korkklipporna.

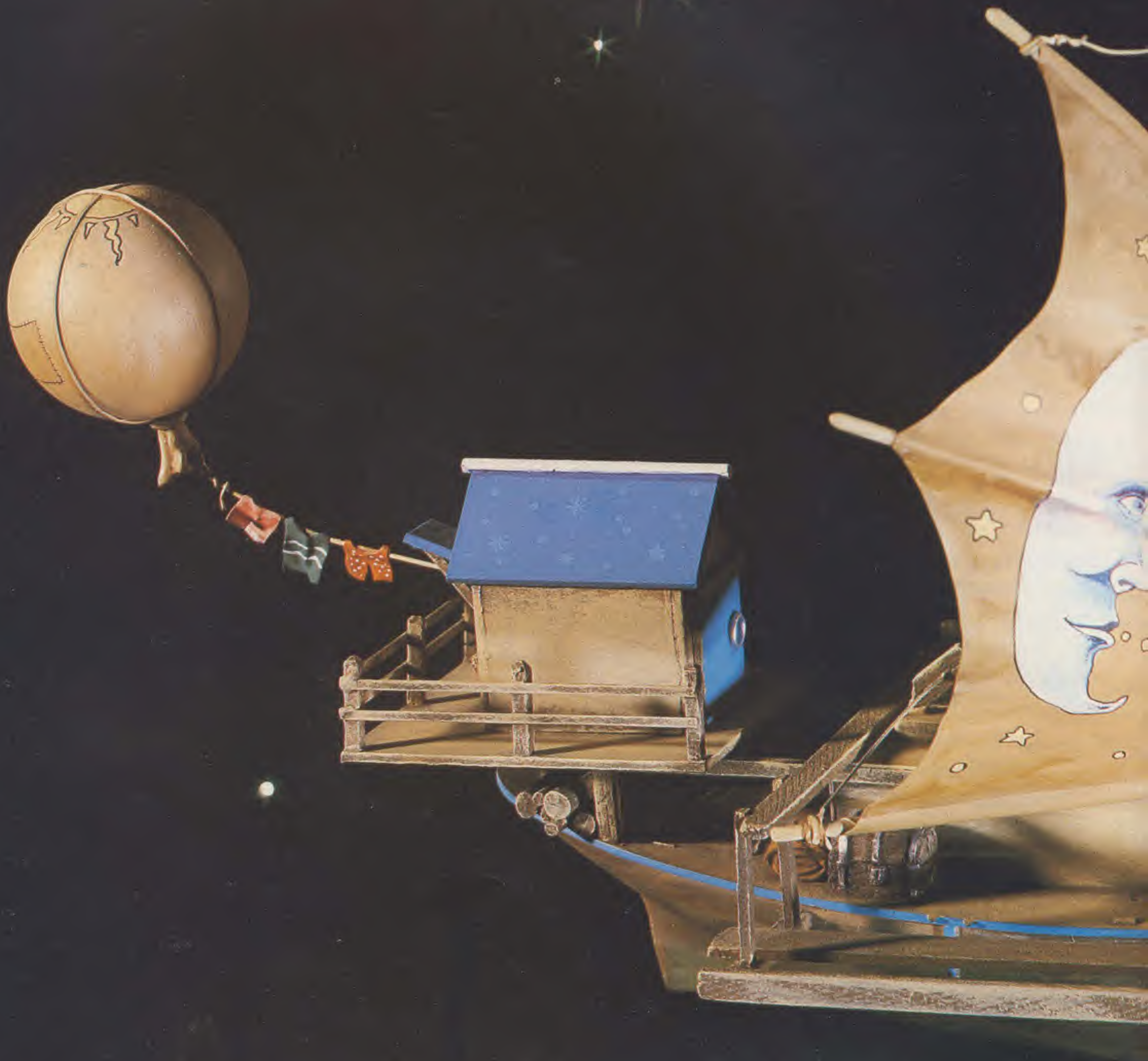
Nu är byggnaden färdig. Om du vill möblera insidan kan du besöka någon butik som säljer tennfigurer, de brukar ha en del som passar. Eller så kan du göra dina egna med hjälp av modellvirke och tunn plasticard.

Himmelsryttaren

Det här är luftskeppet, Himmelsryttaren, som ger oss miljön för det våldsamma luftslaget mellan Ensamma Vargen och en hop drakkarim ridande på kraaner i *Skuggor i sanden*.

I fören står Banedon, skeppets kapten, mästare i Kristallstjärnans gille. Besättningen, dvärgar från bergsriket Bor, finns under däck. Precis som Himmelsryttaren en gång var en vanlig vattenburen farkost, så började vår modell som en båtbyggsats. Skrovet och däckets var det enda som vi använde, allt övrigt byggdes av kartongbitar, balsaträ och annat plock. På nästa sida finns en skiss som visar Himmelsryttaren och instruktioner för hur du bygger den. Bekymra dig inte om du inte kan få tag på exakt samma byggmateriel. Använd vad du har och skapa ett unikt flygande skepp.

Banedons luftskepp.





Bygg Himmelsryttaren och en Fantasyflotta

Skissen nedan visar Himmelsryttaren i profil med några uppgifter som förklarar vad varje del av farkosten är tillverkad av. Den viktigaste delen är skrovet. Om du tycker att det blir lite för dyrt att köpa en modellbåt bara för skrovet, kan du göra ett eget i tunn kartong. En modifierad version av ett dödsskrov med lägre sidor och en flat botten kan se mycket bra ut.

Om du använder en plastmodell måste du ha plastlim till själva skrovet. Allting annat fäster du med kontaktlim. Till små metalledar kan du använda cyanoacrylat, som Loc-tite och liknande. (OBS: Var försiktig med cyanoacrylaten så att du inte får lim på fingrarna.)

Så fort skrovet är klart kan du bygga kajutor och däckshus av tunn kartong och limma dem på varandra. Som ett alternativ kan du montera dem på stöttor så att utrymmet under kan användas som förvaringsplats. Modellen i fotografiet har en huvudkajuta direkt på däck. Bryggan ovanför, förkastellet och en liten husformad kajuta i aktern har alla byggts på balsa-stöttor.

Himmelsryttarens mast kommer också från en gammal skeppsmodell, men den kan du göra av tunn rundstav från hobbyaffären, liksom latorna som gör de fladdermusliknande seglen styvare. Utriggarna är gjorda av balsa. Färdiga detaljer från hobbyaf-

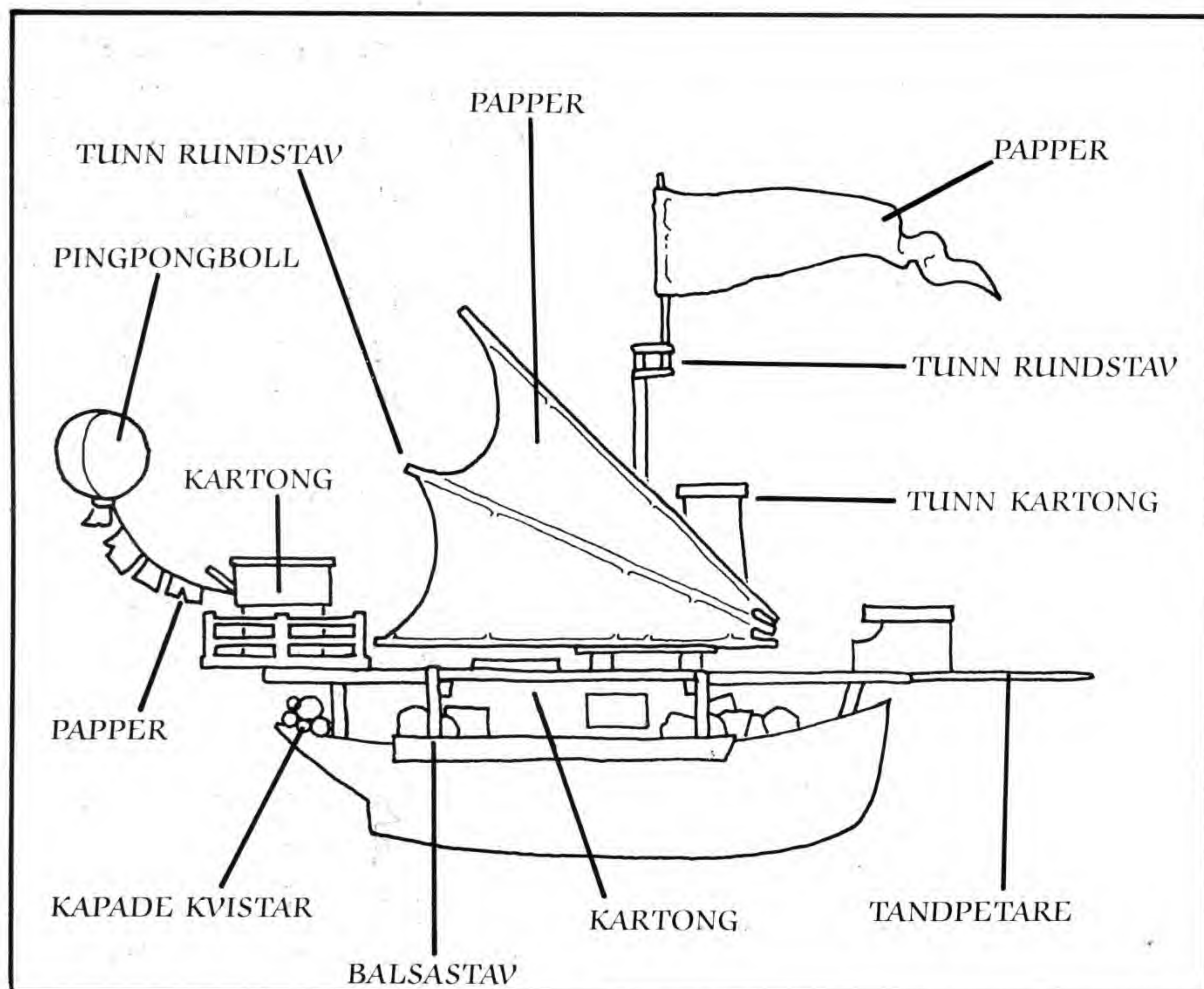
fären har använts som däckslast, skattkistor, sköldar, hoprullade presenningar, lådor och säckar. Titta efter användbara lådor och säckar på modelljärnvägsavdelningen, annars kan du göra dina egna av balsa och modellera. Bandedon, som står i förkastellet, är en av Citadel Miniatures Ensamman Vargenfigurer. Limma inte fast figurerna, såvida du inte vill ha modellen uppställd – rollspelsfigurer rör ju mycket på sig. Himmelryttarens rigg är gjord av tunn ståltråd. När skeppet var klart målades det med modellfärg.

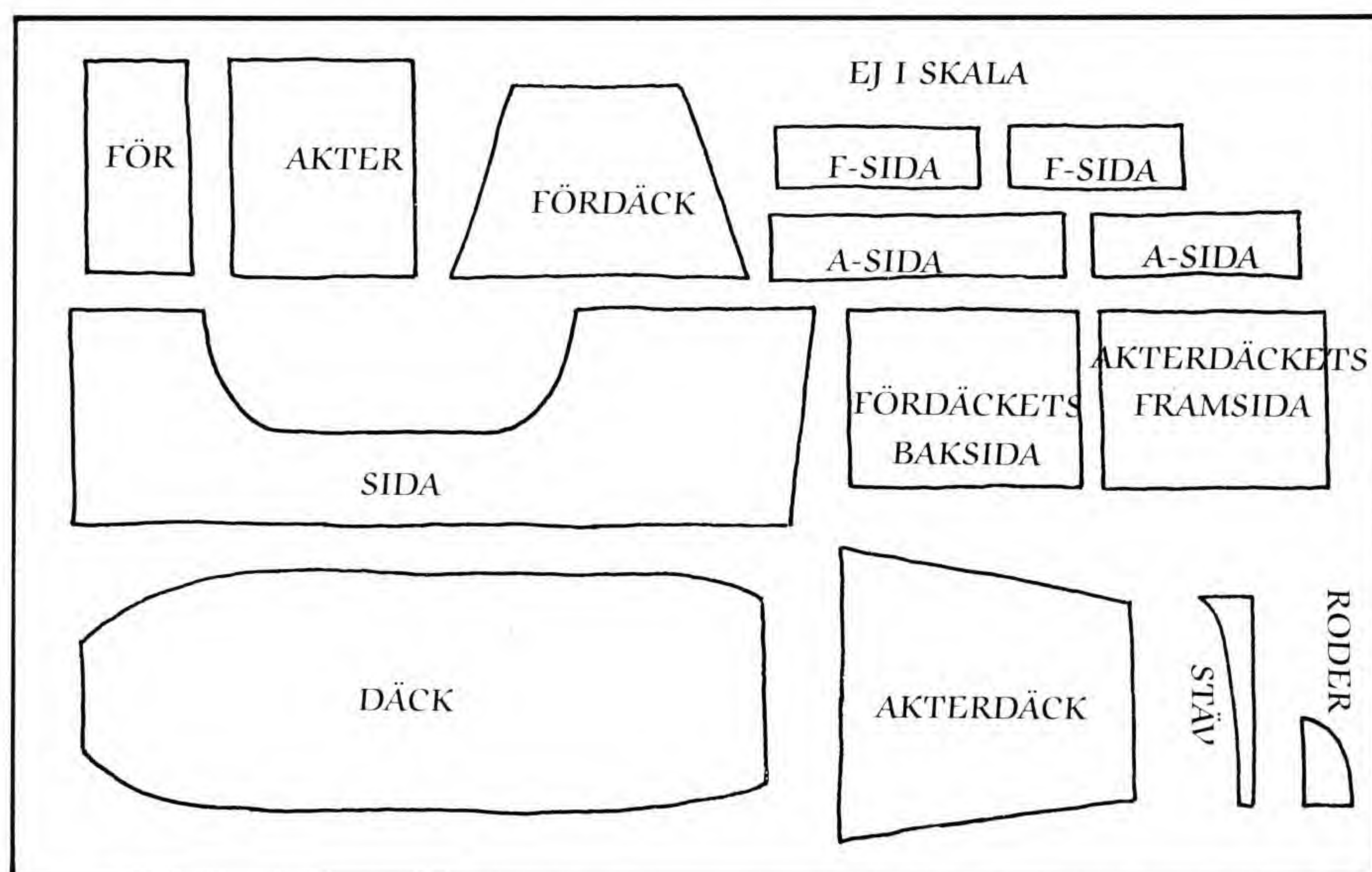
Fantasyflottor

Slaget mellan amiral Calfens durenasiska flotta och Vonotars dödsskrov är höjdpunkten i *Eld över vattnet*. På nästa sida kan du se en del av händelsen återskapad med modeller. Att bygga fantasyskepp är inte så svårt – de på nästa sida byggdes huvudsakligen av tunn kartong och balsa.

Till ett dödsskrov eller ett durenasiskt krigsskepp behöver du:

- 1) Tunn kartong. (Hos pappershandeln kan du köpa stora ark av olika tjocklek.)
- 2) Balsa eller modellvirke till relingar och utsmyckningar på för- och akterkastellen. Använd ett 2 × 2 cm balsablock till rammen på Vonotars flaggskepp.



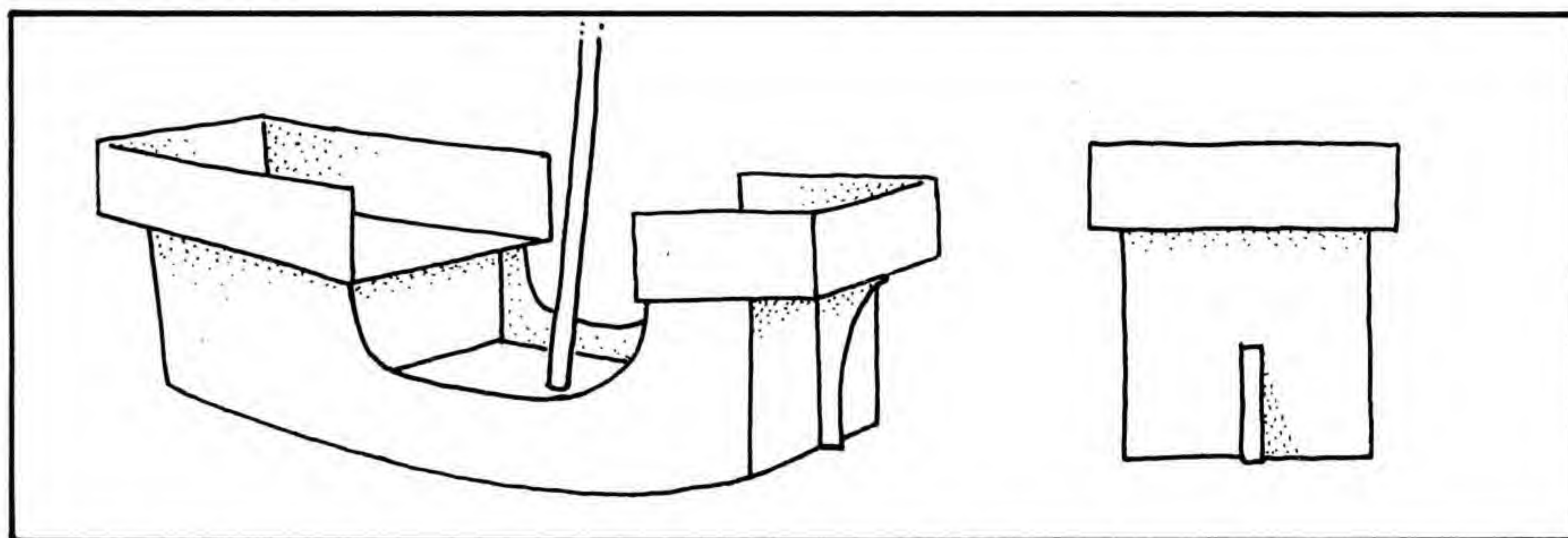


Figur 1. Skrovdelar till ett standard-skepp.

- 3) Flera längder rundstav, 0,5–0,8 cm tjocka, till master och rår.
- 4) Vitt papper av bra kvalite till seglen och, om du tänker göra flera skepp, mallar till de olika båtdelarna.
- 5) Kontaktlim.
- 6) Färdiga detaljer. Ankare, block och taljor mm från hobbyaffären. Packningsringar kan bli bra hyttventiler och figurer kan du få från till exempel Tradition.
- 7) Plakutfärg att måla skeppen med.

Konstruktion av ett standardskrov

Använd figur 1 som guide och rita upp skeppets olika delar med hjälp av en rak och en vinkellinjal. Klipp eller skär ut delarna och använd dem sedan som mallar för att göra så många likadana delar som du behöver. Använd hobbykniv när du skär ut delarna ur kartong och böj skeppssidorna så att de motsvarar däckets kontur. Limma sedan ihop delarna så som visas i figur 2. Standardskrovet kan sedan målas så att det blir antingen ett dödsskrov eller ett krigsskepp. Sätt fast en bit



Figur 2. Färdigt skrov sett bakifrån och snett från sidan.

rundstav mellan för- och akterkastellen som mast. Lås den i läge under däck med modellplastmassa. Låt det stelna. Durenesiska skepp bör ha hela dekorationer på kastellen och ett allmänt snyggt utseende med klara färger överallt. Skroven är mörkt brunmålade, med lite ljus khakifärg i drybrushteknik. Däcken, masterna och rårna är ljus gulbruna. Dödsskroven har blivit skadade under tiden de legat under vågorna, men överdriv det inte. Du kan göra små, ojämna hål på sidorna av kastellen så att det ser ut som trasiga plankor och kajutorna kan göras av lite oregelbundna balsaplanor. Måla skroven svarta med smutsiga, brungröna däck, master och rår. Lite grått och brunt med dry-brushteknik tar fram strukturen och gör farkostens form tydligare. Synligt järnsmide bör målas rostbrunt med lodräta strimor nedanför så att det ser ut som utfällningar. Forma en klump modellera med hjälp av en nål så att det liknar sjögräs och måla det grönt. Det ondskefulla flaggskeppet gjordes större för att visa dess betydelse. Det har också en kran som kan vridas runt masten och som håller upp en bur med monster vilka kan släppas ned på oförsiktiga motståndare. Samtliga skepp har segel och flaggor av papper med mönster målade med bläck och plakutfärg. Vecken där seglen är fastlimmade på rårna har en lite mörkare nyans än seglen i övrigt.

En fantasyflotta.





Mörkerherrarnas gryning

Ett soloäventyr



Berättelsen hitintills

Du är Banedon, en ung gesäll i Torans Magiker-gille i Sommerlund. Under de senaste två veckorna har ert gilles jämvikt rubbats av oroande händelser. En magikerbroder vid namn Vonotar har förskjutit gillet och mördat en av de Äldste. Efter brottet försvann han, och din Gillesmästare fruktar att han flytt till Helgedad för att hjälpa Mörkerherrarna.

Det är nu gryning, dagen före Fehmarnfesten. Du har kallats till Gillesmästarens rum och anför-trots ett kuvert som måste föras till Kaiklostret. Det innehåller ett brådskande budskap till Kais Stormästare, och ditt uppdrag är att till varje pris överbringa det. Gillesmästaren varnar dig, och säger att du hela tiden måste vara på din vakt, ty han fruktar att fiendens sändebud redan finns i landet. "Färdas snabbt, min son," säger han, när du vänder dig om för att lämna hans rum, "och må gudarnas lycka färdas med Dig."

SPELREGLER

Du antecknar allt som händer under äventyret på speltabellen nedan. Innan du börjar måste du ta reda på din stridsskicklighet (STRIDSPÖÄNG) och din fysiska uthållighet (KROPPSPÖÄNG). Det gör du genom att ta en penna, blunda, och med dess trubbiga ände peka på slumptalstabellen på bokens sista sida. Om du pekar på 0 räknas det som noll.

Den första siffra du på detta sätt pekar ut är din STRIDSPÖÄNG. Lägg 10 till det tal du pekade ut och skriv ner summan under STRIDSPÖÄNG på speltabel-len.

Det andra tal du pekar ut på slumptalstabellen är din KROPPSPÖÄNG. Lägg 20 till det tal du pekade ut, och skriv ner summan under KROPPSPÖÄNG i speltabellen.

Om du såras i strid, eller om du använder någon av dina besvärjelser, så kommer du att förlora KROPPSPÖÄNG. Om dina KROPPSPÖÄNG någon gång går ner till noll är du död, och äventyret är slut.

Magiska krafter

Du har bara lärt dig behärska fem av de tio besvärjelser som Magikergillet kallar "Broder-skapsformler."

När du valt ut dina fem besvärjelser skriver du upp dem under besvärjelser på speltabellen.

Blixthand

Denna besvärjelse låter dig slunga en blixthand genom att bara peka med ett finger och koncentrera dig. Varje gång du använder den måste du stryka 3 KROPPSPÖÄNG.

Sinnestjusning

När du använder denna besvärjelse mot en person (eller varelse) så kommer den personen att betrakta dig som en trogen vän. Den låter dig inte behärska personen, men allt du säger eller gör kommer att betraktas som vänskapligt.

Osynlig sköld

När denna besvärjelse används bildas en osynlig barriär som skydd mot fiender och projektiler. Den skyddar dock inte mot magiska angrepp, och varje gång den används måste du stryka 2 KROPPSPÖÄNG.

Nät

Denna besvärjelse låter dig slänga ut ett vävlik-

nande nät av magiska rep mot ett utvalt mål. Den kan användas för att fånga en fiende, eller för att låta dig lätt klättra över höga murar eller hinder.

Kraft

Denna besvärjelse ökar din STRIDSPÖÄNG med 3 under en strid. Den kostar 3 KROPPSPÖÄNG, och kan inte användas om du har färre än 10 KROPPSPÖÄNG.

Motformel

Denna besvärjelse kan användas för att skydda dig eller någon eller någonting annat du utser, mot ett magiskt angrepp. Att använda denna besvärjelse kostar 2 KROPPSPÖÄNG.

Levitation

Denna besvärjelse kan användas på dig själv eller på en annan person eller ett föremål för att motverka tyngdkraften och få det påverkade föremålet att sväva i luften. Den varar inte längre än några minuter och den kostar 2 KROPPSPÖÄNG.

Känna ondska

När denna besvärjelse används, låter den dig känna ondska hos närbelägna varelser eller föremål. Däremot upptäcks inte fällor eller djur som av naturen är giftiga genom denna besvärjelse.

Laga

Denna besvärjelse kan användas för att laga skadade föremål eller återställa förlorade KROPPSPÖÄNG. För att den skall kunna fungera så måste du stå i klart rinnande vatten, till exempel en flod eller en bäck, när du använder den. Om du använder denna besvärjelse på dig själv, återställer den 5 KROPPSPÖÄNG.

Tystnad

Denna besvärjelse dämpar ljudet av dina rörelser.

Utrustning

Du bär en Kristallstjärnemedaljong (Särskilt Föremål). Innan du lämnar Gilleshallen får du ett kuvert med Gillesmästarens bud till Kaiorden (Särskilt Föremål), och en börs med guld. För att få veta hur mycket guld som finns i börsen skall du peka ut en siffra på slumpstalstabellen, och lägga till 10. Summan motsvarar de gulddaler du har i börsen. Skriv upp den siffran under Gulddaler på speltabellen. Budskapet bärs i din mantel, och du får dessutom en ryggsäck där du kan bära fyra av följande föremål:

FILT (bärs i ryggsäcken)

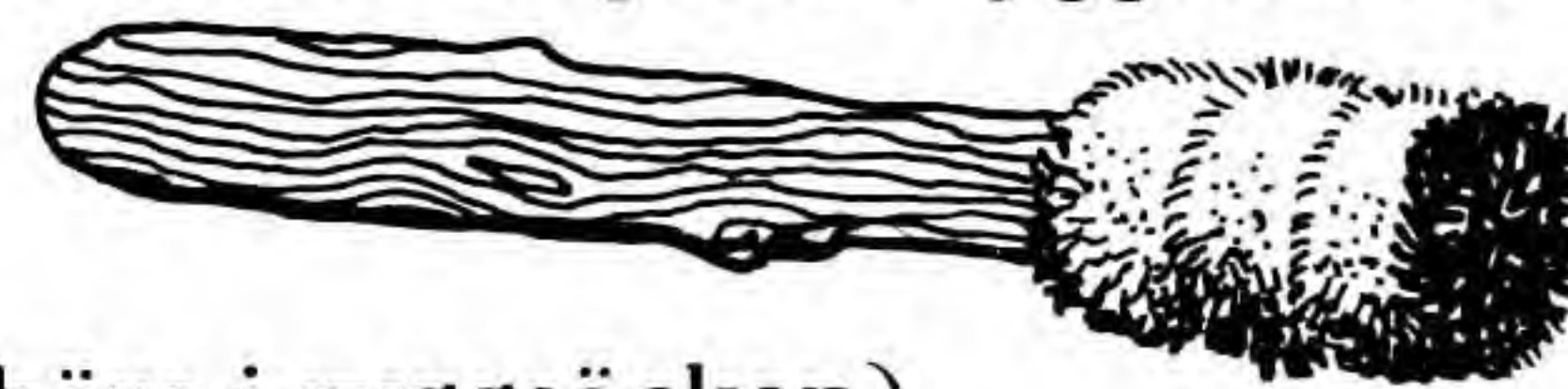
LÄKANDE DRYCK (bärs i ryggsäcken)

Denna dryck återställer 2 KROPPSPÖÄNG om den dricks efter strid. Det finns tillräckligt för en portion.

REP (bärs i ryggsäcken)

2 MÅLTIDER (bärs i ryggsäcken)

Varje måltid tar en plats i ryggsäcken.



FACKLA (bärs i ryggsäcken)

ELDDON (bärs i ryggsäcken)

VINFLASKA (bärs i ryggsäcken)

Du har dessutom ett kort svärd (vapen) som du bär i en skida.

Hur du använder utrustningen

Vapen

Om du strider utan vapen måste du dra av 4 STRIDSPÖÄNG och slåss med dina bara händer. Om du stöter på ett vapen under äventyrets gång kan du ta det med dig och använda det. (Kom dock ihåg att du inte får bära mer än högst två vapen samtidigt.)

Föremål i ryggsäcken

Under resan kommer du att hitta diverse användbara föremål som du kanske vill behålla. Närhelst du inte är i strid, så kan du byta ut dem eller slänga bort dem. Kom ihåg att ryggsäcken tar högst åtta föremål på samma gång (inklusive måltider).

Särskilda Föremål

När du hittar ett Särskilt Föremål kommer du att få veta hur det skall bäras.

Gulddaler

Dessa bärs i din börs (maximum 50 gulddaler).

Mat

Du måste äta regelbundet under äventyrets gång. Om du inte har någon mat när du får instruktioner att äta en måltid, förlorar du 3 KROPPSPÖÄNG.

Närstridsregler

Under äventyrets gång blir du tvungen att slåss mot olika fiender. Fiendens STRIDS- och KROPPSPÖÄNG anges i texten. Banedons mål är att döda fienden genom att minska hans KROPPSPÖÄNG till noll, samtidigt som Banedon själv förlorar så få KROPPSPÖÄNG som möjligt.

När striden börjar skriver du upp dina och fiendens KROPPSPÖÄNG i rätt rutor på speltabellens stridstabell.

Närstrid går till på följande sätt:

1. Lägg till alla extra poäng som dina Särskilda Föremål eller besvärjelser ger dig, till dina nuvarande STRIDSPÖÄNG.

2. Dra av fiendens STRIDSPÖÄNG från den summan. Resultatet är ert stridsförhållande, som du skriver upp på speltabellen.

3. När stridsförhållandet är klart pekar du ut en siffra i slumptalstabellen.

4. Slå upp tabellen över stridsresultat på sidan 95. Högst upp står siffror för olika stridsförhållanden. Leta rätt på den som stämmer överens med den aktuella stridens stridsförhållande, och gå ner till det slumptal du pekat ut (slumptalen står på tabellens sida). Då ser du hur många KROPPSPÖÄNG som Banedon och hans fiende förlorat i den stridsomgången (F står för fiendens förlorade KROPPSPÖÄNG, B står för Banedons.)

5. Anteckna bådas förändrade KROPPSPÖÄNG på speltabellen.

6. Om inget annat sägs, och om du inte har möjlighet att undvika strid, börjar nu nästa stridsomgång.

7. Upprepa steg 3–6.

Striden fortsätter på detta sätt tills antingen fiendens eller Banedons KROPPSPÖÄNG blir noll.

Den som har noll KROPPSPÖÄNG är död. Om Banedon är död är äventyret slut. Om fienden är död fortsätter Banedon, men med reducerad KROPPSPÖÄNG.

Du kan bara undvika strid om texten tillåter det.

1

Du har onda aningar när du sitter upp och rider mot stadens södra port. Där muttrar ett par trötta nattvakter surt då du begär att porten skall öppnas.

"Varför så bråttom?" morrar de. Dörren öppnas till slut, och du galopperar genom valvbågen.

En halv kilometer bortom en stenbro ser du en vägpost. En pil mot söder bär texten "Ängsskog 1/2 km/Holmgård 120 kilometer", och den andra pilen, som pekar västerut, bär bara texten "Gamla Gruvvägen".

Om du vill fortsätta söderut längs landsvägen, se 7.

Om du väljer att fortsätta västerut, se 55.

2

Du ropar kraftordet och pekar mot giakerna. Blixten delas upp i flera mindre energistötar som griper tag i de ondskefulla krigarna och slungar dem åt alla håll. Du tar tillfället i akt, vänder dig om och springer längre in i det förfallna templet.

Se 32.

3

Du håller in hästen och ser ner på de två döda gränsjägarna. Deras bröstorgar är sönderbrända som om de träffats av blixten. Bredvid ligger ett

Svärd och en Klubba. Du kan ta något av dessa vapen om du vill.

Se 31.

4

Enrumsstugan är fuktig och övergiven. Du letar med blicken över de mossbelupna väggarna efter ett gömställe, och din blick fastnar på en stor stenspis. Du slösar ingen tid, utan klättrar upp. Några minuter senare hör du giakerna komma in i stugan på jakt efter dig. Du försöker hålla dig så stilla som möjligt, men känner ett förtvivlat behov av att nysa.

Om du behärskar besvärjelsen Tystnad, se 74.

Om du inte behärskar denna besvärjelse, se 22.

5

En genomgång av skåpet avslöjar 2 Gulddaler, tillräckligt med mat för en måltid och den gamle mannens Stridshammare av silver. Om du vill ta den så skall du anteckna den på speltabellen som ett Särskilt Föremål som bärs instuckat i bältet.

Se 15.

6

"Göm er snabbt i skogen," ropar du till Daron och Thelda. Men deras lilla ponny är skräckslagen av de svartvingade kraanerna. Den grips av panik, och galopperar in bland träden på andra sidan landsvägen. Du tvingas rida allt längre in i skogen för att undvika giakryttarnas svarta pilar.

Se 73.

7

Några minuter senare ser du en en rad vagnar framför dig på landsvägen. En grupp köpmän diskuterar med en patrull gränsjägare som bemannar en barrikad. Gränsjägarna vägrar tillåta någon att rida genom byn Ängsskog. "Det är ingen idé Du försöker," ropar en missnöjd kusk.

Om du vill tala med gränsjägarna så att de släpper igenom dig, se 48.

Om du vill stanna och tala med kusken, se 57.

8

Du använder din besvärjelse och överraskar dem alla tre. De kämpar för att befria sig, men det tjänar ingenting till. Kraanen, som fruktar att dess ryttare fallit i klorna på något fruktansvärt monster, flyger iväg för att undvika deras öde. Vägen är nu klar och du griper chansen att fly.

Se 47.

9

Plötsligt får en våg av smärta dig att skrika till.

Två pilar har trängt genom ditt bröst och din rygg och tryckt ut luften ur dina lungor. Du faller ur sadeln och slår med en fruktansvärd stöt i den mjuka marken.

Det sista du hör är gränsjägarnas förskräckta flämtningar när de känner igen din blå mantel.

Ditt liv och ditt uppdrag slutar här.

10

När natten faller på når du den lilla byn Ekkulla, mindre än trettio kilometer från Kai-klostret. Här finns inget vårdshus, men smeden är känd för sin generösa gästfrihet.

Om du vill stanna vid smedens hus, se 66.

Om du väljer att sova i det fria, se 79.

11

I över en timme rör du dig försiktigt genom träden, ständigt på din vakt efter ljudet av annalkande giakpatruller eller kraaner.

Träden glesnar långsamt och du ser ruinerna av ett gammalt tempel. Du gömmer dig under en nerfallen pelare. Medan du hämtar andan tar du fram Gillesmästarens kuvert ur din mantel. När nu kriget börjat, är det säkrare att lära sig dess innehåll utantill, än att riskera att det faller i fiendens händer.

Se 42.

12

När du rusar in i striden hör du på nytt det välbekanta ljudet av kraanvingar. Ovanför dig flyger sex av de fruktansvärda varelserna. Bönderna grips av panik och flyr och du måste ensam slåss mot kraanerna.

Om du vill stanna och slåss, se 37.

Om du vill försöka fly, se 59.

13

Du säger snabbt din besvärjelse och gör en ring runt huvudet med handen för att bilda en sköld. Ett ögonblick senare missar två pilar precis din rygg. Din magi har räddat ditt liv, men skyddar dig inte från en tredje pil som skadar ditt vänstra ben. Du förlorar 3 KROPPSPOÄNG.

Du grimaserar av smärta medan du tränger vidare tills du lämnat bågskyttarna långt bakom dig.

Se 15.

14

Du får veta att dina reskamrater heter Daron och Thelda, och att deras far äger ett bageri i Brännby.

Det har gått en timme när du hör ljudet av stora vingslag. En stort moln av svartvingade varelser täcker himlen i en jättelik formation. Ditt hjärta sjunker. Mörkerherrarna, ditt folks urgamla

fiende, går till angrepp. Kriget har brutit ut.

Om du vill fortsätta längs landsvägen, se 49.

Om du beslutar dig för att söka skydd i skogen, se 76.

15

Stigen fortsätter flera kilometer nerför en skogsklädd sluttning, och når en liten bro som sträcker sig över en djup, kristallklar bäck. En ung kvinna i stoppat läderpansar står och betraktar försiktigt din ankomst.

"Vart är Du på väg, unge trollkarl?" frågar hon.

Om du vill tala om ditt mål för henne, se 54.

Om du begär att hon skall släppa dig över bron, se 76.

16

Giakerna bildar en halvcirkel som håller dig tillbaka med sina spjut. Plötsligt glider en flock kraaner fram över trädtopparna, och släpper nästan sina ryttare på dig. Deras ledare skriker "Darg!" och som en man går giakerna till attack.

Se 37.

17

När du viskar besvärjelsens ord, dövas dina känslor av en våg av skräck. Du står inför en stor och illasinnad ondskas. Kvinnan märker din fruktan, och ett leende sprider sig över hennes ansikte.

Se 54.

18

Din kvicktänkhets räddar dig från blixstens fulla kraft. Den far tätt förbi ditt huvud, bränner din kind och får ditt hår att börja ryka. Helgasten ger till ett fruktansvärt skri som sliter i ditt sinne (du förlorar 3 KROPPSPOÄNG), men smärtan försvinner snabbt när du galopperar bort från byn.

Se 46.



19

När du lämnar ditt gömställe ekar ett rop i dina öron. "Ogadak – Dok taag!"

Du stoppar tillbaka kuvertet i din mantel och klättrar över ruinerna. Giaker dyker upp liksom ur ingenstans; en har dragit tillbaka armen för att kasta ett spjut.

Om du behärskar besvärjelsen Blixthand, se 72.
Om du vill försöka undvika spjutet, se 51.

20

Du viskar tyst besvärjelsen. Du ryser när du känner ondska. Den kommer inte från stugan, utan från de skogklädda kullarna bortom den. Ondskan är flera kilometer avlägsen, men du känner att den kommer närmare.

Om du vill gömma dig i stugan, se 67.
Om du vill komma bort från den annalkande ondskan och tränga vidare genom skogen, se 15.

21

Du kommer i tid för att se en handfull bönder beväpnade med högafflar anfalla två giaker på domvargar. Trots att de är överlägsna i antal är de ingen match för de vildsinta krigarna, vilka redan har dödat flera av deras släktingar.

Om du vill hjälpa bönderna, se 12.
Om du väljer att undvika striden kan du springa tillbaka längs stigen, se 47.

22

Du kan inte hålla tillbaka nysningen. Inom några sekunder tittar tre fula giakansikten upp på dig genom skorstenen och deras spjut petar på dina fötter. Du klättrar snabbt uppför pipan, bara för att finna några kraaner flyga därovan. De släpper sina giakryttare på taket, och en röst ropar: "Dok ek!" Se 37.



23

Värdshusvärdens glada humör förbyts i en stel blick. "Ger'iväg!" ropar han argt.

Om du behärskar besvärjelsen Sinnestjusning, och vill använda den, se 75.
Om du vill lämna värdshuset, se 77.

24

När den leende gränsjägaren kommer närmare blir din häst orolig och nervös. Det krävs en ansträngning för att behärska den. När du på nytt kastar en blick mot gränsjägaren, knottrar sig ditt

skinn vid anblicken av den förändring som kommit över honom. Hans ansiktshud kryper. Den ändrar färg, mörknar och stramar åt över skallen. Hans ögon glöder med en röd eld och betar växer ur hans underkäke. Du tappar andan av skräck när du inser att det är en helgast, en av Mörkerherrarnas helvetiska kreatur. En blå eld lyser upp hans stavs ena ände och en tärande energiblixt far mot ditt bröst.

Om du behärskar besvärjelsen Osynlig Sköld, och vill använda den, se 41.

Om du behärskar besvärjelsen Motformel, och vill använda den, se 58.

Om du inte behärskar någon av dessa formler, se 72.

25

Du mumlar formeln och hoppar till giakernas förvåning över kanten. Du kan behärska ditt fall och landar försiktigt i en grund ravin. Du hör kraanernas och giakernas skrik eka genom skogen. Söderut står träden tätare, och du tränger vidare åt det hållet. Se 45.

26

Du spretar med högra handens fingrar och viskar besvärjelsen. Nätet sluter sig kring den gamle mannen och binder fast honom i stolen. När du går fram för att ta hans Stridshammare, sveper den gula fågeln ner och sårar din kind innan den flyger ut genom ett öppet fönster. Stryk 2 KROPPS-POÄNG.

"Lämna mig i fred," gnäller den gamle mannen.
"Tag det lilla jag har, men skona mitt liv."

Om du vill befria honom från nätet, se 39.
Om du bestämmer dig för att lämna honom bunden och söka genom hans stuga efter nyttiga föremål, se 75.
Om du väljer att lämna stugan och fortsätta med ditt uppdrag, se 15.

27

Efter att ha väntat i flera minuter på att en giaktrupp skall tåga iväg, viskar du besvärjelsen och svävar bort genom luften. Besvärjelsens kraft avtar dock dess värre när du nalkas sjöns mitt och du sjunker långsamt ner i Pewassjöns mörka, kalla vatten.

Av rädsla för att drunkna tvingas du överge all din utrustning med undantag för din Kristallstjärnemedaljong och Gillesmästarens kuvert (stryk allt utom dessa två Särskilda Föremål från speltabellen).

Till slut når du andra sidan och snubblar kall och ruggig i land. Om du behärskar besvärjelsen Laga, kan du dock återställa 5 KROPPSPOÄNG, ty du hade möjlighet att utnyttja besvärjelsen medan du



simmade över sjön.

Se 11.

28

Kaptenen blir förolämpad av ditt mutförsök. Han slår mynten ur din hand och tvingar med svärdet bort dig från barrikaden. Stryk hälften av de gulddaler du har i börsen.

Du kan inte göra särskilt mycket annat än att försöka ta dig runt byn i skydd av skogen. Se 63.

29

Du biter dig i läppen när en pil sliter upp ett djupt sår längs ena låret (stryk 4 KROPPSPOÄNG). Smärtan gör dig yr, men du lyckas tränga vidare tills du lämnat gränsjägarna långt bakom dig. Se 15.

30

Du känner ingen ondska i dessa barn och du har ingen anledning att tvivla på vad de säger. De ler glatt när du går med på att slå följe med dem söderut. Se 14.

31

Framför dig dyker en gränsjägare upp runt ett hörn av vägen. Han bär på en lång svart stav. Han ler och vinkar åt dig att sakta farten.

Om du vill sakta farten och höra vad han vill, se 24.

Om du bestämmer dig för att strunta i honom och galoppa vidare, se 38.

32

En giak, längre än de övriga och klädd från topp till tå i svart ringbrynja, skriker och slår sina underlydande med en piska för att få dem att förfölja dig.

Plötsligt hoppar en grönklädd gestalt ut ur buskagen och svingar en yxa. Ditt hjärta stannar till när han höjer yxan till slag, men han faller en giak som lurar bakom din rygg – inte dig! Främlingen har räddat ditt liv. Se 40.

33

"Välkommen till mitt enkla hem, välkommen,"

säger den gamle mannen med det rynkiga ansiktet.

När du stänger dörren rycker du till av ett plötsligt skrik. "Så, så, Galir," säger gamlingen förebrående till en stor, gul fågel som sitter på en spegel ovanför spiselkranen. Den slår irriterat med vingarna och ger till ett underligt drillande ljud som gamlingen tycks begripa. Hans uttryck blir mindre vänligt och hans hand griper om en utsirad Stridshammars silverhandtag.

Om du behärskar besvärjelsen Nät, och vill använda den, se 26.

Om du vill dra ditt svärd och angripa den gamle mannen, se 44.

Om du vill fly in i skogen, se 15.

34

När den vidriga varelsen dör, faller den ner från bron och sköljs iväg av det snabbflytande vattnet. Om du behärskar besvärjelsen Laga, kan du ta tillfället i akt att återställa förlorade KROPPSPOÄNG genom att vada ner i vattnet och uttala formeln.

Innan du sitter upp igen, måste du äta en måltid, eller förlora 3 KROPPSPOÄNG. Se nu 10.

35

Kraanen flyger västerut och landar snart i en glänta full med giaksoldater. Du slits bryskt ur sadeln och kastas i en djup grop där det redan finns tre andra människor, alla sommerlänningar som du själv.

Om du behärskar besvärjelsen Levitation, se 78.

Om du inte behärskar denna besvärjelse, se 65.

36

Du vaknar i gryningen, utvilad och ivrig att fortsätta ditt uppdrag. Smedens brorson och brorsdotter äter en kraftig frukost med dig och följer dig till stallet för att hämta din häst. De delar på en svart ponny som heter Bobin. Se 14.

37

Du slåss tappert men blir snart övermannad. De binder dina händer och tar alla dina ägodelar utom din Kristallstjärnemedaljong och Gillesmästarens budskap, vilka båda undgår deras upptäckt.

"Dok ziran," ropar en giakofficer och pekar på dig. "Dok kag eg oknar oka."

Plötsligt griper någon tag i dig och slänger dig tvärs över en kraansadel. En giak med fult ansikte sitter bakom dig med kniven tryckt mot din hals medan varelsen går till väders.

Om du behärskar besvärjelsen Blixthand, se 60.

Om du inte behärskar denna besvärjelse, eller inte vill använda den, se 35.

38

Gränsjägaren höjer sin stav och pekar mot ditt bröst. En våg av äckel ger dig kramp i magen när du plötsligt ser en fruktansvärd förvandling. Gränsjägarens ansiktshud kryper, ändrar färg, mörknar och stramar åt över skallen. Hans ögon glöder med en röd eld och stora, svängda betar pressar sig upp ur hans underkäke. Du håller tillbaka ett skrik när du inser att det är en helgast, en av Mörkerherrarnas helvetiska kreatur. En blå eld lyser upp hans stavs ena ände och en tärande energiblixt far mot ditt bröst.

Om du behärskar besvärjelsen Motformel, och vill använda den, se 58.

Om du inte behärskar denna besvärjelse kan du försöka undvika blixten genom att se 52.

Eller också kan du försöka trampa ner helgasten under hästens hovar, se 72.

39

"Ta det lugnt, gamle man, jag menar inget illa," säger du medan du skär upp den magiska väv som binder honom vid gungstolen. "Din gula fågel tycks ha missbedömt mig, för jag kom inte hit för att råna Dig." Gamlingen lyssnar intresserat på din förklaring, och ger dig några råd om hur du når Kai-klostret.

Du tackar den gamle, och när du vänder för att gå erbjuder han sig att byta sin stridshammare mot två föremål (ej måltider) ur din ryggsäck. Om du går med på bytet stryker du två valfria föremål från ryggsäcken och antecknar Silverstridshammaren som ett Särskilt Föremål som du bär nerstucket i bältet. Se 15.

40

När han ser den grönklädde främlingen komma ut ur skogen beordrar giakanföraren sina män att söka skydd bland träden. För tillfället är faran över.

Du torkar svetten ur pannan och vänder dig om för att tacka din oväntade räddare. När du gör det känner du igen kläderna han bär: de är en Kai-invigds gröna tunika och kappa. Se 80.

41

Du för handen framför ansiktet för att inleda besvärjelsen, och bildar en osynlig sköld mellan dig själv och energiblixten. Dess värre är blixten magisk och går ohindrad genom skölden.

Se 72.

42

Budskapet är en varning att Mörkerherrarna sam-

lat en jättelik här bortom Durnbergen. Gillesmästaren uppmanar Kai-orden att ställa in Fehmarnfesten och genast förbereda sig för krig. Han fruktar att Sommerlund förråts av Vonotar, en av brödraskapets magiker.

Plötsligt hör du trampet av järnskodda stövlar mot sten, och innan du hinner förstöra Gillesmästarens budskap, dånar en giak: "Zazgog rek okaka."

Om du vill stanna där du är, se 62.

Om du vill gå längre in bland ruinerna, se 19.

43

Sommerlunds gränsjägare är skickliga bågskyttar och när du hör väsandet av deras pilar som susar mot din rygg, hoppas du att du har turen på din sida.

Om du behärskar besvärjelsen Osynlig Sköld, se 13.

Om du inte behärskar denna besvärjelse skall du peka ut ett tal på slumptalstabellen.

Om siffran du pekade på är 0-2, se 69.

Om siffran är 3-7, se 79.

Om siffran är 8-9, se 29.

44

Du slår mot den gamle mannens huvud, men han parerar slaget med sin Stridshammare. Till din förvåning förintar din klinga i samma ögonblick som svärdet vidrör Stridshammarens silverhandtag. Gamlingen skrattar triumferande och går till angrepp med Stridshammaren höjd över sitt huvud.

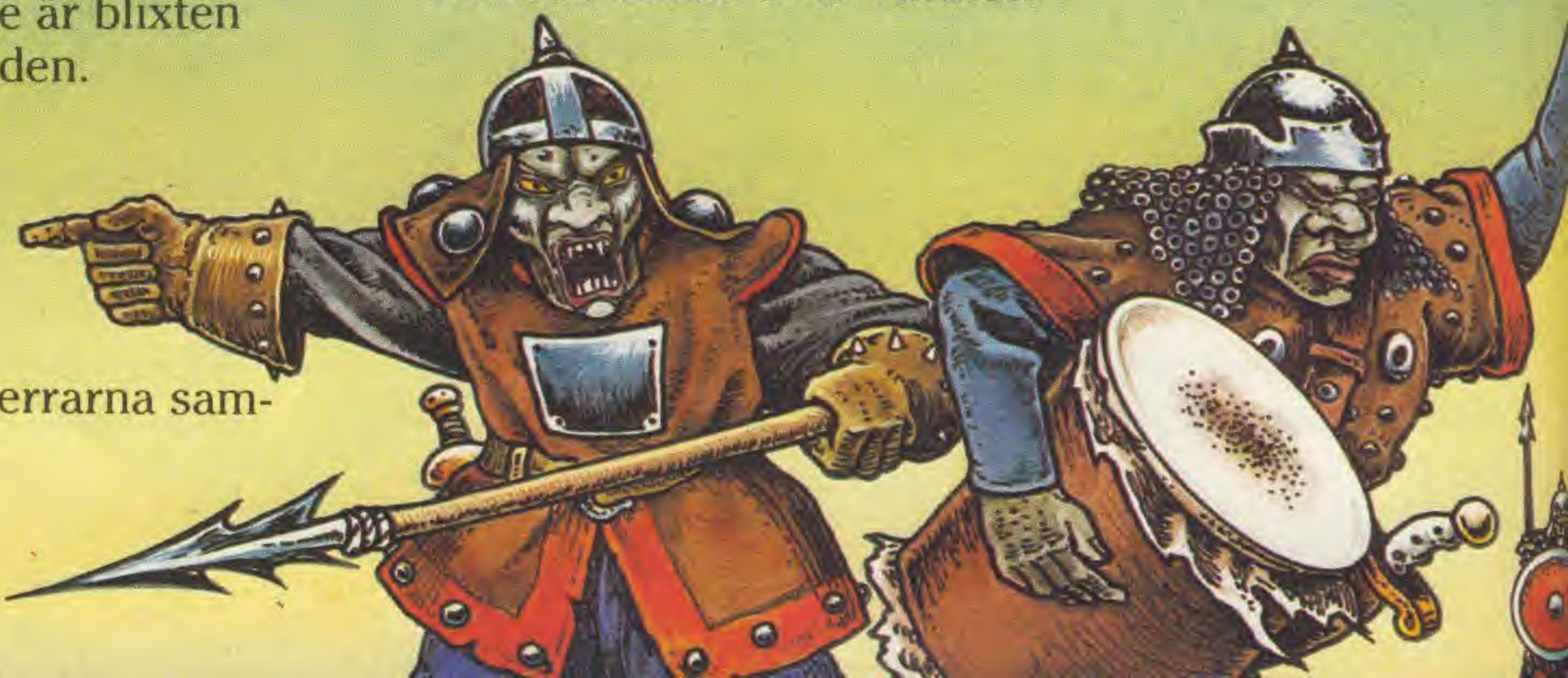
Gamle Tadeus: STRIDSPÖÄNG 18 KROPPSPÖÄNG 18

Du måste stryka 4 av dina STRIDSPÖÄNG eftersom du slåss obehäpnad. Om du behärskar besvärjelsen Kraft, så kan du använda den för att öka dina STRIDSPÖÄNG, men kom ihåg att då stryka 3 KROPPSPÖÄNG.

Du kan undvika strid efter tre omgångar. Se 15.
Om du vinner striden, se 75.

45

Du kommer till kanten av en liten sjö där många giaker och drakkarim mönstras i enheter. Du känner på dig att Kai-klostret ligger på andra sidan sjön, och försöker komma på ett sätt att komma osedd över vattnet.



Om du behärskar besvärjelsen Levitation, och vill använda den, se 27.

Om du vill simma över sjön, se 53.

Om du beslutar dig för att gå runt sjön i skydd av skogen, se 68.

46

Du har ridit flera kilometer innan du vågar stanna och vila. Du stannar vid stranden till en bäck och låter hästen dricka. Om du behärskar besvärjelsen Laga, kan du ta tillfället i akt att återställa förlorade KROPPSPOÄNG genom att stå i bäcken och uttala formeln. Innan du på nytt sitter upp för att fortsätta, måste du äta en måltid, eller förlora 3 KROPPSPOÄNG. Se nu 10.

47

Du klättrar genom en trädgata och kommer upp på en stenig kulle. Omkring 5 kilometer söderut ser du en flock kraaner kretsa runt en grå stenbyggnad. Du ser med bistert intresse hur de sliter i byggnaden med sina klor. Plötsligt störs du av ett prasslande ljud i buskagen och vänder dig om i tid för att se en handfull giaker rusa mot dig. Du vänder dig om för att fly, men upptäcker att du står på randen av ett brant stup.

Om du behärskar besvärjelsen Levitation, se 25.
Om du inte behärskar denna besvärjelse, eller inte vill använda den, se 16.

48

Gränsjägarna blir inte imponerade av din begäran att få rida genom Ängsskog. En gränsjägar kapten säger åt dig att återvända till Toran. De letar efter en spion som mördat tre av hans män. Tills de funnit honom, slipper ingen in i Ängsskog.

Om du behärskar besvärjelsen Sinnestjusning, och vill använda den, se 77.
Om du inte behärskar denna besvärjelse kan du erbjuda honom Gulddaler, se 28.
Eller också kan du försöka ta dig runt Ängsskog genom att rida genom skogen, se 63.

49

Ett dussin svartvingade varelser dyker upp ovanför dig. De är kraaner och på deras ryggar sitter skrikande, stridslystna giaker. Plötsligt dyker kraanerna.

Om du behärskar besvärjelsen Blixthand och vill använda den, se 56.
Om du vill komma undan angreppen genom att bege dig in i skogen, se 76.

50

De vulgära giakerna skrockar av glädje när de

kommer närmare. Du måste slåss med alla tre på en gång.

Giaker: STRIDSPÖÄNG 16 KROPPSPOÄNG 18

Du kan undvika strid efter tre omgångar genom att springa in i skogen. Se 70.

Om du vinner striden kan du fly längs den södra stigen, se 47.

51

Du kastar dig åt sidan och spjutet susar förbi din arm. Det river upp mantelns ärm, men skadar dig inte. Du kommer snabbt upp på fötter och springer längre in bland ruinerna. Se 32.

52

Du har bara några sekunder på dig att handla. Du drar desperat hästen åt vänster för att undvika den sprakande blå flamman.

Peka ut ett tal på slumpalstabellen.

Om siffran du pekade på är 0–6, se 18.
Om siffran är 7–9, se 72.

53

Av rädsla för att drunkna lämnar du allting du bär på (utom din Kristallstjärnemedaljong och Gillesmästarens kuvert) på den här sidan sjön.

Efter en kvart når du andra sidan och snubblar kall och ruggig i land. Om du behärskar besvärjelsen Laga, kan du dock återställa 5 KROPPSPOÄNG, ty du hade möjlighet att utnyttja besvärjelsen medan du simmade över sjön.

Se 11.

54

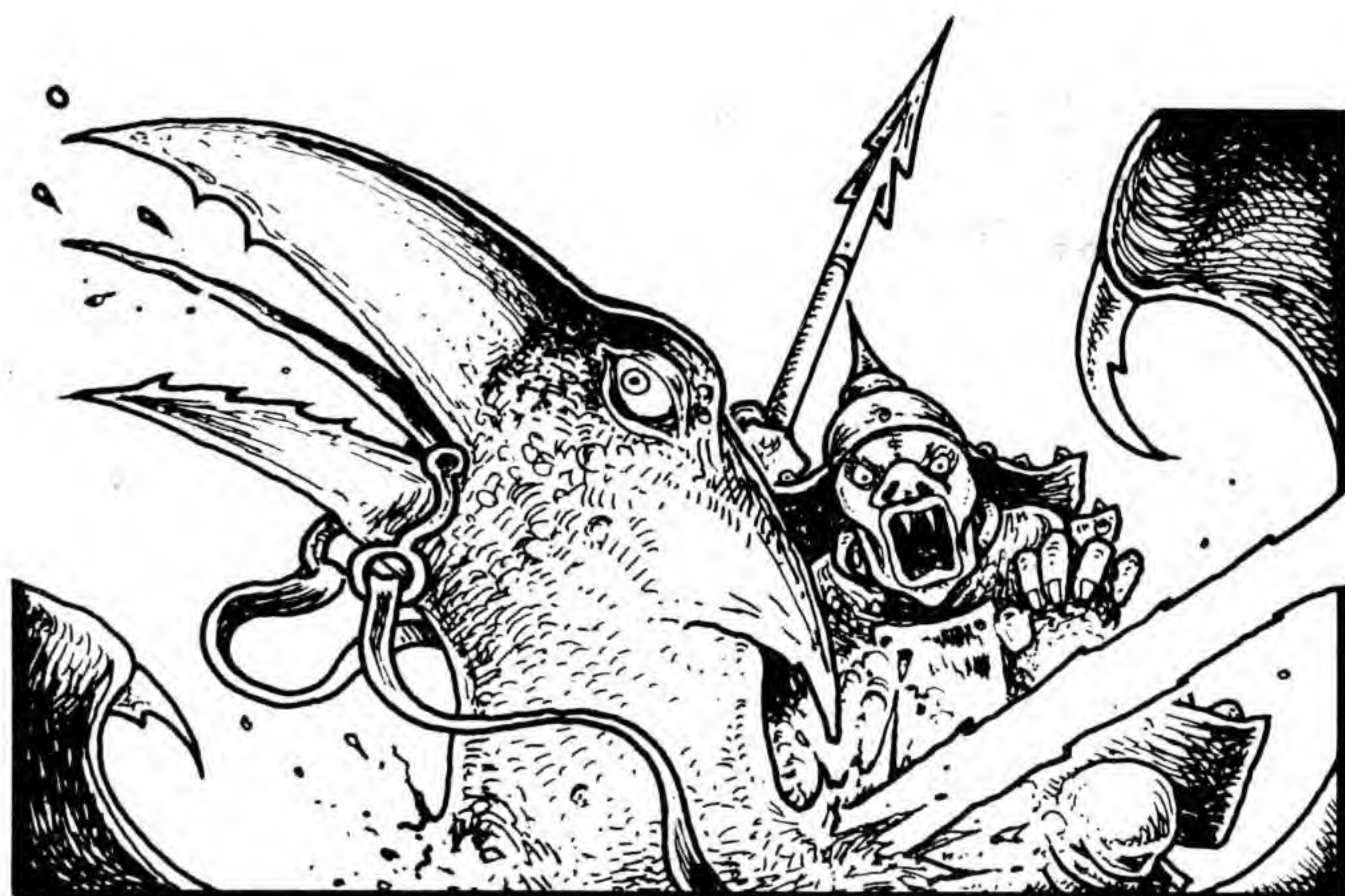
Hon drar ett svart svärd och stämmer upp ett fruktansvärt skratt. Hennes ansiktshud kryper, ändrar färg, mörknar och stramar åt över skallen. Hennes ögon glöder med en röd eld, och stora betar pressar sig upp ur hennes underkäke medan hon kryper mot dig. Chocken får dig att tappa andan när du inser att hon är en helgast, en av Mörkerherrarnas kroppsbytande tjänare. Innan du hinner komma på någon besvärjelse sliter helgasten dig ur sadeln. Du landar hårt på den steniga marken och trevar förtvivlat efter något vapen, medan varelsens svarta svärd susar mot ditt huvud.

Om du har en Silverstridshammare, se 64.
Om du inte har detta Särskilda Föremål, se 61.

55

Vägen är inte stort bättre än en dålig skogsstig. Snart försvinner den helt. Du manar på hästen genom en tät snårskog tills du stöter på en mossbevuxen trästuga.





Om du vill undersöka stugan närmare, se 67.
Om du vill tränga vidare och försöka hitta den gamla gruvvägen, se 15.
Om du behärskar besvärjelsen Känna ondska, och vill använda den, se 20.

56

Du avfyrar en blix mot den första av en rad kraaner som strömmar mot dig. Energistöten far genom dess bröst och välter omkull den så att dess giakryttare kastas iväg som trasdockor. Två kraaner kolliderar i luften och störtar i en hög till marken.

Din magi har dock lockat flera kraaner, och du inser snabbt att du måste ta din tillflykt till skogen om du inte skall bli övermannad.

Se 6.

57

Du får veta att gränsjägarna letar efter en av Mörkerherrarnas spioner. I går kväll dödade han tre gränsjägare här i Ängsskog. Han flydde, men är fortfarande kvar någonstans i området. Gränsjägarna har spärrat av landsvägen och släpper inte igenom någon förrän spionen är fångad eller död.

Om du vill gå fram till gränsjägarna och be dem släppa fram dig, se 48.

Om du beslutar dig för att rida tillbaka till korsvägen vid den gamla gruvvägen och försöka rida runt byn, se 55.

58

Du ropar besvärjelsens ord och fryser litet när en del av din kroppsvärme går åt till att skapa motformeln. En platt sfär av genomskinlig röd dimma dyker plötsligt upp i den framsusande blixstens väg, och när de kolliderar slår en lila flamma upp framför dina ögon. En fruktansvärd stötvåg får dig att vackla till i sadeln och din förvånade häst stegrar sig, men du lyckas på något sätt behålla kontrollen över den. Helgasten ger till ett skrik som sliter i ditt sinne (stryk 2

KROPPSPOÄNG), men smärtan försvinner snabbt när du galopperar i väg från Ängsskog.

Se 46.

59

Du skyndar dig tillbaka längs skogsstigen men en kraan sveper ner och släpper tre giaker framför dig på stigen. De drar kroksablar och säger vidriga förbannelser medan de kommer närmare.

Om du behärskar besvärjelsen Nät, och vill använda den, se 78.

Om du vill dra ditt vapen och slåss med de tre giaksoldaterna, se 50.

Om du vill fly in i skogen, se 70.

60

Du pekar försiktigt på den hänflinande giakryttaren, och uttalar formeln. En kraftig blå blix syns och sedan hörs ett skrik när blixten halshugger honom. Hans kropp slår en baklängeskullerbytta från kraanens rygg och denna börjar genast klättra uppåt när lasten plötsligt halveras. Besvärjelsen har bränt igenom dina rep och du kan nu sätta dig upp. Med slag mot dess huvud och hals tvingar du kraanen att landa i skogen. Så snart dess kloförsedda fötter vidrör marken, hoppar du ned från sadeln och springer i skydd.

Se 11.

61

Varelsen ger till ett vansinnesskratt medan den höjer svärdet för att slå till på nytt. Du försöker tappert avvärja angreppet, men blodförlusten har försvagat dig mycket. Det sista du hör när det svarta svärdet sänker sig, är helgastens triumferande hänskratt.

Ditt liv och ditt uppdrag slutar här.

62

Du stoppar tillbaka kuvertet i manteln och kikar försiktigt över en avbruten marmorplatta. En trupp giaker har kommit in bland ruinerna och letar systematiskt igenom varje kvadratcentimeter. Plötsligt dyker en grupp upp till vänster om dig. De ser dig och slår larm: "Ogadak!"

Om du behärskar besvärjelsen Blixthand, och vill använda den, se 72.

Om du vill försöka undkomma giakerna, se 32.

63

Den täta växtligheten gör det svårt att tränga genom skogen till häst, så du håller dig till en smal stig. Plötsligt rusar en patrull gränsjägare ut från träden bakom dig. De har pilbågar och står beredda att avfyr dem mot dig.

Om du vill ropa åt dem att hålla inne sin eld, se 79.

Om du beslutar dig för att fly längs den smala stigen så snabbt din häst kan bära dig, se 43.

64

En sprakande blå flamma slår ut från din fiendes svärd när det slår emot din Silverstridshammars handtag. Helgasten ryggar tillbaka från slaget, så att du har möjlighet att vackla upp på fötter, men den hämtar sig snart och anfaller på nytt. Du kan inte undvika strid och du måste slåss till döds med varelsen.

Helgast: STRIDSPÖÄNG 21 KROPPSPÖÄNG 28

Om du behärskar besvärjelsen Kraft, kan du uttala den innan striden börjar.

Om du vinner striden, se 34.

65

Det går tre timmar innan en drakkarofficer dyker upp vid hålans kant och föraktfullt stirrar ner på er. Han ropar ut en befallning och en krets av giakbågsskyttar dyker upp. Det sista du hör är suset av deras dödliga, svarta pilar.

Ditt liv och ditt uppdrag slutar här.

66

Du knackar på smedjans dörr. Den öppnas och en liten knubbig kvinna står framför dig och torkar hastigt sina händer på ett rutigt förkläde. Hon ler och ropar på Tym, sin man, medan hon visar in dig i smedjans mörka värme. Tym, smeden, välkomnar dig med ett fast handslag. "Sanna mina ord, Petrea, vi är hedrade av att ha en gesäll hos oss i natt," säger han till sin fru.

Du njuter av en delikat måltid, under vilken smeden ber dig om en tjänst. Hans brorsbarn, vilka besöker smedjan, skall återvända till sin by nästa morgon. De bor i Brännby, som ligger söderut, där vägen till Kai-klostret viker av från huvudvägen. Allt han ber dig om är att du skall följa med dem. Du kan knappast vägra gå med på smedens begäran, i synnerhet inte efter att du åtnjutit hans mat och hans gästfrihet.

Se 36.

67

Du sitter av och binder hästen innan du går uppför den rangliga trappan till stugans dörr. Genom en sprucken fönsterruta ser du en gammal man sitta i en gungstol. Han röker en lerpipa och läser en läderinbunden bok. När du kommer närmare dörren kliver du på en kvist som bryts med ett högt knakande.

"Vem är det?" ropar den gamle mannen.

Om du vill gå in i stugan, se 33.

Om du beslutar dig för att tränga vidare genom skogen, se 15.

68

Du rör dig försiktigt bland de fienderika träden, men mindre än hundra meter från vattenbrynet upptäcks du av en kraanpatrull. Du kan inte undvika dem.

Se 37.

69

Du rider i sick-sack längs stigen för att ge bågsskyttarna ett svårare mål. Din taktik är framgångsrik, ty trots att en pil stryker ditt huvud (stryk 1 KROPPSPÖÄNG), är det bara ett köttår. Du torkar bort några droppar blod, tränger vidare och lämnar snart bågsskyttarnas förbannelser över din flykt bakom dig.

Se 15.

70

Du störtar huvudstupa genom ormbunkarna och kämpar för att hålla dig på fötterna medan du flyr. Överallt hör du kraaners och giakers rop eka bland träden. Efter tio minuter börjar träden glesna och du kan knappt urskilja en stenstuga som ligger i botten av en grund ravin.

Om du vill gömma dig i stugan, se 74.

Om du vill tränga djupare in i skogen, se 45.

71

Du ber henne på nytt att släppa över dig, och den här gången använder du dig av besvärjelsen Sinnestjusning för att övertyga henne om att du är vänligt inställd. Besvärjelsen får dess värre inte den önskade effekten.

Se 54.

72

Energiblixten träffar ditt oskyddade bröst och kastar dig ur sadeln. Din bröstorg brinner och brandgula eldslågor fladdrar framför dina ögon – men du känner ingen smärta. Din kropp genomsyras bara av okänslighet och en oemotståndlig lust att sova.

Dina ögon sluter sig sakta, och du ser aldrig helgasten lyfta sin svarta stav för att göra slut på dig.

Ditt liv och ditt uppdrag slutar här.

73

Ditt hjärta bultar som om det skulle sprängas medan du tvingar hästen genom de allt tätare buskagen. Snart blir skogen för tät för att du ska kunna rida och du tvingas fortsätta till fots. Du

tränger genom den frodiga växtligheten tills du kommer fram till en stig. I norr kan du urskilja några stugor; i söder försvinner stigen bland de skogklädda kullarna.

Om du vill gå norrut mot stugorna, se 21.
Om du vill gå söderut mot kullarna, se 47.

74

Du uttalar formeln i sista ögonblicket och din jättenysning undgår att upptäckas av giaksoldaterna som letar genom stugan under dig. Du väntar flera minuter innan du lämnar ditt gömställe och tränger vidare söderut genom skogen.

Se 45.

75

Mannen påverkas av din magi och lugnar sig. Hans ilska ersätts snabbt av hans sedvanliga munterhet.

"Jag ber om ursäkt," säger han, "var snäll och förlåt min ohövlighet. Jag förstår inte vad som kom över mig."

Han ber dig sätta dig vid ett dukat bord nära eldstaden och ropar åt sin son att göra i ordning en måltid åt dig. Maten är utmärkt; återställ 2 KROPPSPOÄNG innan du lämnar värdshuset och fortsätter på din väg.

Se 7.

76

Hon svarar med att fatta tag i skaftet på ett vapen som hänger vid hennes sida. Hennes ansiktsuttryck är bistert och ovänligt.

Om du behärskar besvärjelsen Sinnestjusning, och vill använda den, se 71.

Om du behärskar besvärjelsen Känna ondska, och vill använda den, se 54.

Om du beslutar dig för att erbjuda henne några gulddaler för att släppa dig över bron, se 54.

77

Till sina mäns förvåning beordrar kaptenen att barrikaden skall öppnas. Du tillåts rida igenom, men när du rider mot byn hör du kaptenen ropa: "Hejda den där ryttaren!"

Din besvärjelses kraft har börjat avta. Du sporrar hästen och galopperar längs Ängsskogs övergivna huvudgata. Två blodfläckade kroppar ligger framför dig på vägen; de är gränsjägare och de tycks vara döda.

Om du vill stanna och undersöka kropparna, se 73.

Om du beslutar dig för att rida vidare så fort du kan, se 31.

78

En av dina medfångar, en ung bonde från kullarna, löser upp snörena som håller dina händer. Med händerna på nytt fria, viskar du Levitationsbesvärjelsen och lyfter långsamt mot hållans kant. De andra är förbluffade, men håller sig tysta för att inte äventyra din flykt. Du väntar tålmodigt på rätt ögonblick innan du dyker upp över kanten och kastar dig i skydd bland träden.

Se 11.

79

Du vaknar strax efter gryningen en kall morgon, och om du inte har en filt med dig, måste du stryka 2 KROPPSPOÄNG. Du reser dig upp och inser plötsligt att någon betraktar dig. Två barn, en pojke och en flicka, sitter på en svart ponny och stirrar misstroget på dig.

"Har Du sovit här hela natten?" frågar flickan. Du nickar.

"Du skulle ha gått till vår farbror," säger pojken, "han är smed i Ekkulla. Han skulle ha gett Dig en säng för natten."

Den lilla flickan sträcker sig fram och erbjuder dig litet bröd och ost. Du tar tacksamt emot hennes vänliga erbjudande (återställ 1 KROPPSPOÄNG).

"Vi är på väg till Prännby för Fehmarnfesten," säger hennes bror. "Skall Du åt samma håll?"

Byn Brännby ligger söderut, där vägen till Kai-klostret viker av från stora landsvägen.

Om du vill slå följe med barnen söderut, se 14.
Om du behärskar besvärjelsen Känna ondska, och vill använda den, se 30.

80

Du sträcker fram en vänskapens hand, och den tas tacksamt emot. Efter att ha presenterat dig överlämnar du Gillesmästarens kuvert. Kaiherren läser budskapet och hans örnögon fylls av sorg.

"Ack, denna visa varning kom för sent för att rädda mitt folk. Kriget har redan börjat och mina vapenbröder var de första som föll för Helgedads ondskefulla här. De är döda och jag är allt som finns kvar av Kai-orden. Ditt uppdrag är utfört, Banedon, men mitt har just börjat. Jag, Ensamma Vargen, måste rida till Holmgård för att varna kungen. Han kommer att veta vad som måste göras för att rädda vårt land."

Du tar instinktivt av dig din Kristallstjärnemedaljong och överlämnar den till den siste Kai-krigaren. Den är en lyckotalisman, och du hoppas att den skall skydda honom på den farofyllda väg som ligger framför honom.

Ditt uppdrag är utfört!

ÖRT MÄSTARE		LEGO SOLDAT		MAGIKER		GRÄNS JÄGARE		ÄVENTY RERSKA		KÖPMAN		RIDDARE								
DRUID		ENSAMMA VARGEN		VÄRDS- HUSVÄRD		(Statist) TJÄNSTE- FLICKA 2		(Statist) TJÄNSTE- FLICKA 1		(Statist) CROUPIER		LAUMSPORRE +4 KROPPSPOÄNG		GULDBÖRS 10 gulddaler		ALETHER + 2 STRIDSPÖÄNG				
HASARD- BRICKA 0		HASARD- BRICKA 1		HASARD- BRICKA 2		HASARD- BRICKA 3		HASARD- BRICKA 4				GULDBÖRS 20 Gulddaler		LAUMSPORRE +4 KROPPSPOÄNG		ALETHER +2 STRIDSPÖÄNG				
HASARD- BRICKA 5		HASARD- BRICKA 6		HASARD- BRICKA 7		HASARD- BRICKA 8		HASARD- BRICKA 9				INGET VÄRDEFÖREMÅL		INGET VÄRDEFÖREMÅL		STOR DIAMANT 30 Gulddaler				
STOL		STOL		STOL		FLASKA		FLASKA		FACKLA		MAT		HINK		HELGAST		SÄRSKILT FÖREMÅL 1	SÄRSKILT FÖREMÅL 2	SÄRSKILT FÖREMÅL 3
STOL		STOL		STOL		FLASKA		FLASKA		FACKLA		MAT		HINK		KVAST		SÄRSKILT FÖREMÅL 4	SÄRSKILT FÖREMÅL 5	SÄRSKILT FÖREMÅL 6
STOL		STOL		STOL		FLASKA		FLASKA		FACKLA		MAT		HINK		YXA		SÄRSKILT FÖREMÅL 7	SÄRSKILT FÖREMÅL 8	SÄRSKILT FÖREMÅL 9

STRIDSFÖRHÅLLANDE

STRIDSRISULTAT

	-11 ELLER MINDRE	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+ 1/+2	+ 3/+4	+ 5/+6	+ 7/+8	+ 9/+10	+ 11 ELLER MER	
1	A -0 B D	A -0 B D	A -0 B -8	A -0 B -6	A -1 B -6	A -2 B -5	A -3 B -5	A -4 B -5	A -5 B -4	A -6 B -4	A -7 B -4	A -8 B -3	A -9 B -3	1
2	A -0 B D	A -0 B -8	A -0 B -7	A -1 B -6	A -2 B -5	A -3 B -5	A -4 B -4	A -5 B -4	A -6 B -3	A -7 B -3	A -8 B -3	A -9 B -3	A -10 B -2	2
3	A -0 B -8	A -0 B -7	A -1 B -6	A -2 B -5	A -3 B -5	A -4 B -4	A -5 B -4	A -6 B -3	A -7 B -3	A -8 B -3	A -9 B -2	A -10 B -2	A -11 B -2	3
4	A -0 B -8	A -1 B -7	A -2 B -6	A -3 B -5	A -4 B -4	A -5 B -4	A -6 B -3	A -7 B -3	A -8 B -2	A -9 B -2	A -10 B -2	A -11 B -2	A -12 B -2	4
5	A -1 B -7	A -2 B -6	A -3 B -5	A -4 B -4	A -5 B -4	A -6 B -3	A -7 B -2	A -8 B -2	A -9 B -2	A -10 B -2	A -11 B -2	A -12 B -2	A -14 B -1	5
6	A -2 B -6	A -3 B -6	A -4 B -5	A -5 B -4	A -6 B -3	A -7 B -2	A -8 B -2	A -9 B -2	A -10 B -2	A -11 B -1	A -12 B -1	A -14 B -1	A -16 B -1	6
7	A -3 B -5	A -4 B -5	A -5 B -4	A -6 B -3	A -7 B -2	A -8 B -2	A -9 B -1	A -10 B -1	A -11 B -1	A -12 B -0	A -14 B -0	A -16 B -0	A -18 B -0	7
8	A -4 B -4	A -5 B -4	A -6 B -3	A -7 B -2	A -8 B -1	A -9 B -1	A -10 B -0	A -11 B -0	A -12 B -0	A -14 B -0	A -16 B -0	A -18 B -0	A D B -0	8
9	A -5 B -3	A -6 B -3	A -7 B -2	A -8 B -0	A -9 B -0	A -10 B -0	A -11 B -0	A -12 B -0	A -14 B -0	A -16 B -0	A -18 B -0	A D B -0	A D B -0	9
0	A -6 B -0	A -7 B -0	A -8 B -0	A -9 B -0	A -10 B -0	A -11 B -0	A -12 B -0	A -14 B -0	A -16 B -0	A -18 B -0	A D B -0	A D B -0	A D B -0	0

A=FIENDE

B=BANEDON

D=DÖD

Boken om Magnamund

Detta är en gedigen, illustrerad guide och handledning till Magnamunds fantastiska värld. Varje beundrare av Ensamma Vargen & Silverstjärna har stor nytta av denna bok.

Här finns Magnamunds historia och språk, färgkartor och bakgrundsinformation om alla viktiga personer i Ensamma Vargen-böckerna.

Läs om bla:

- **GIAKERNAS SPRÅK.** Du får en introduktion i hur man talar, skriver och läser Helgedads grymma krigares tungomål.
- **RAGADORNS TAVERNA.** Ett komplett bräd- och rollspel.
- **MÖRKERHERRARNAS GRYNING.** Spännande soloäventyr, där du är hjälten.
- **OCH MYCKET ANNAT.**

ISBN 91-7898-018-6

FÖRLAGET
ÄVENTYRSSPEL



Art. nr. 91-801